
Donald Tyson
la magia de las
Runas
Sirio

Técnicas Ancestrales de Magia Rúnica

Este libro versa sobre el alfabeto mágico de los pueblos del norte de Europa: sus antecedentes, historia, su uso en rituales y adivinación, así como su significado. Las runas están completamente integradas en la práctica ocultista occidental de nuestros días. A continuación presentamos un fascinante procedimiento ritual que muestra claramente los pasos que pueden seguirse en un ritual rúnico.

Haciendo uso de testimonios históricos, fragmentos poéticos y estudios de eruditos de los que se tiene noticia, *Magia rúnica* resucita las técnicas ancestrales de la magia de las runas, que hasta ahora se habían considerado generalmente perdidas en el tiempo. *Magia rúnica* combina estas técnicas con el ocultismo moderno para que cualquier persona pueda adaptar las runas a un sistema de magia personal. Se dan por vez primera todos los significados conocidos y conjeturados de las 33 runas existentes.

Se presenta de manera completa los orígenes míticos que sitúan a las runas en el contexto en que se gestaron y fueron usadas. Además, también se ofrece una concisa exposición nemotécnica del procedimiento mágico, de incalculable valor para aquellos que intenten comprender cómo funciona la magia. Se explica de forma clara el ancestral procedimiento mediante varitas rúnicas, acompañado de dos métodos más modernos y sencillos para los que se usan cartas y dados.

Se ofrece un método de visualización en un espejo que apenas ha sido revelado con un cierto grado de claridad, pa

ra que se puedan explorar las runas desde el punto de vista astral; también se explica en términos generales el campo de influencia de 24 runas.

Para este propósito toda la información conocida acerca del antiguo uso y significado de las runas está condensada en un formato legible y accesible que permite llegar a un entendimiento personal de la magia rúnica.

Acerca de Donald Tyson

Donald Tyson nació alrededor de la media noche, el 12 de enero de 1954 en la provincia de Nueva Escocia, al este de Canadá, donde reside actualmente. Sus escritos van desde teatro para radio y televisión hasta novelas juveniles, pero su auténtica vocación es la magia. De niño se lamentaba con frecuencia de que las historias de vampiros, hombreslobo y fantasmas no fuesen ciertas. Cuando creció en edad y extravagancia se dio cuenta de que sí eran ciertas y que la falacia era el mundo sensible. Desde entonces ha concentrado todos sus esfuerzos en quitar las vendas a la conciencia. Es todo un capricornio, por nacimiento y por naturaleza. Su hexagrama 1 Ching es Sung. Comparte su vida con una boa constrictor llamada Patrick que ha vivido con él durante 17 años, y que, confidencialmente, predice que vivirá más que él.

Para escribir al autor

No podemos garantizar que todas las cartas escritas al autor puedan ser respondidas, pero todas serán bien recibidas. Tanto el autor como el editor aprecian tener noticia de los lectores, así como del placer y beneficio que se puedan obtener con este libro.

Acerca de las Series de Magia de Llewellyn

Para algunas personas, la idea de que la «Magia» sea algo práctico, es una sorpresa.

No debería serlo. La base de la Magia es la de ejercer influencia sobre el propio ambiente. Aunque la Magia tiene también que ver, dicho con propiedad, con el crecimiento espiritual y la transformación psicológica, incluso la vida espiritual debe descansar firmemente sobre unos cimientos materiales.

El mundo material y el mundo psíquico están entrelazados, y es precisamente este hecho lo que proporciona la Unión Mágica: que lo psíquico pueda influir fácilmente en lo material y viceversa.

¡La Magia puede y debería ser usada en la vida diaria de cada uno para vivir mejor! A cada uno de nosotros se nos ha dotado de mente y cuerpo, y seguramente tenemos la obligación espiritual de hacer uso completo de tan maravillosos dones. La mente y el cuerpo trabajan juntos, y la Magia es simplemente la extensión de esta interacción a dimensiones que están más allá de los límites normalmente concebidos. Por ello, se habla comunmente de lo «paranormal» en conexión con el campo de la magia.

El cuerpo está vivo, y toda vida es expresión de lo divino. Existe fuerza divina en el cuerpo y en la tierra, tal como existe en la Mente y en el Espíritu. Con amor y voluntad, usamos la mente para unir estos aspectos de lo divino con el fin de producir cambio.

Con la magia aumentamos el flujo de divinidad en nuestras vidas y en el mundo que nos rodea. Pasamos a formar parte de toda esa belleza, pues al hacer magia debemos trabajar en armonía con las leyes de la naturaleza y de la psique. La magia es el florecimiento del potencial humano.

La Magia Práctica se refiere al arte de vivir bien y en armonía con la naturaleza, con la magia de la tierra y con los elementos de la tierra, en las estaciónes y ciclos y con las cosas que fabricamos empleando las manos y la mente.

LAS RUNAS Y SU MAGIA
(Magia rúnica)

Donald Tyson

1994
Editorial Mirach, S. L.
Villaviciosa de Odón, 28670 MADRID (España)

Título en inglés: RUNE MAGIC
© Donaid Tyson
Primera edición en inglés: 1988
© Para todos los países de habla española: Mirach, S. L.
Traducido por: Luis Palancar Vizcaya y Alejandro Díez Huelamo
© de la traducción: Mirach, S. L.
Primera edición de español: 1991
Reimpresión: 1994

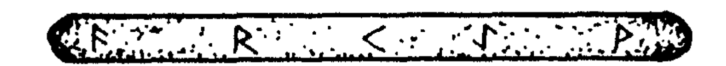
Depósito Legal: M. 17.2161994
I.S.B.N.:8487476090

Imprime COFAS, S. A.
Polígono Callfersa Nave 8 Fuenlabrada (Madrid)

Indice

Capítulo 1

DIOSES Y DIOSAS DE LAS RUNAS



Los teutones —nombre general aplicado a las tribus de los pueblos que vivían en los bosques del norte de Europa, incluyendo a germanos, godos y anglosajones— eran una raza dura e inflexible cuyo mayor deleite consistía en guerrear. Antes de la llegada del Cristianismo compartían una cultura y una lengua comunes. Concebían al mundo y a los dioses de forma humana. El mundo era un áspero campo de pruebas, y los dioses eran una especie de raza de hombres superiores, dignos de admiración porque sabían muy bien cómo imponer su voluntad *frente* a la crueldad de las fuerzas elementales.

Al principio, dicen las leyendas teutonas, existía el vacío. No había océano que ocupara su vasto imperio, ni árbol que levantase sus ramas o hundiera sus raíces. Al norte, más allá del abismo se formó una región de nubes y sombras llamada Niflheim. Al sur se formó la tierra del fuego, Muspellsheim. Doce ríos de pura agua glacial transcurrían desde Niflheim hasta encontrarse con los correspondientes de Muspellsheim, pero éstos llevaban amargo veneno y pronto se solidi

ficaron. Cuando las heladas aguas del norte tocaron sus rígidos cuerpos serpentinos, el abismo se llenó de gélida escarcha.

El aire cálido que soplaba desde el sur empezó a derretir la escarcha y de las amorfas aguas surgió Ymir, un gigante de escarcha, el primero de todos los seres vivientes, descrito así en una traducción del Edda en prosa:

> … y cuando **el** aliento del calor llegó hasta la escarcha, y ésta se derritió goteando, se apresuró la vida a partir de las seminales gotas, gracias a la fuerza que el calor enviaba y se convirtió en una forma humana.

También el hielo dio a luz una gran vaca llamada Audumla e Ymir apagaría su sed en uno de los cuatro manantiales de leche que fluían de la criatura. Cada uno de estos seres primarios tuvieron hijos de forma asexual: Ymir a partir de su propio sudor y Audumla lamiendo el hielo. El matrimonio de Bestia, hija de Ymir, con Bor, nieto de Audumla, trajo a los tres dioses Odin, Vili y Va, quienes muy pronto se volvieron en contra de la raza de los gigantes, exterminándolos a todos salvo a dos, que escaparon para perpetuar la raza.

Los tres dioses sacaron el cuerpo inerte de Ymir fuera de las aguas del caos resultante del desbordamiento, al derretirse el hielo, y crearon la tierra, que ellos llamaron Midgard, la Principal Morada. De los huesos de Ymir se crearon las montañas, y su sangre llenó los océanos. Su cuerpo se convirtió en tierra y sus cabellos en árboles. Con su calavera los dioses formaron la bóveda del cielo, que atestaron de brillantes chispas de los fuegos de Muspellsheim. Estas chispas son las estrellas y los planetas.

Del suelo brotó Yggdrasill, el gran fresno, cuyas poderosas ramas separaban los cielos de la tierra y cuyo tronco constituía el eje del universo. De hecho, en algunas leyendas Yggdrasill es el mundo mismo. Nadie podría narrar su grandeza. Sus raíces se hincan en las profundidades, más allá de las raíces de las montañas y sus perennes hojas atrapan las estrellas fugaces según pasan.

Tres son sus raíces. La primera llega hasta Niflheim, tierra de las sombras o infierno y toca la fuente Hvergelmir de donde manan los doce ríos de la región del norte. La segunda entra en la tierra de los gigantes helados y bebe de la fuente de Mimir, fuente de toda sabiduría. La tercera se extiende por los cielos donde discurre la fuente de Urd el más sabio de los nornos, extrañas criaturas que juzgan el destino de todos los seres.

Muchas fuerzas atacan al sagrado fresno. Cuatro ciervos mordisquean los nuevos brotes antes de que reverdezcan. El corcel de Odin, Sleipnir, pace en su follaje. La cabra Heidrun se alimenta de sus hojas. Lo peor de todo es la serpiente Nidhogg, un enorme monstruo que roe incesantemente sus raíces. Solamente el amor de los Nornos lo mantiene en buen estado. Día a día cogen agua de la fuente de Urd y la vierte en Yggdrasill para mantenerlo floreciente.

De los gusanos del cuerpo pútrido de Ymir, los dioses crearon la raza de los enanos, destinados a morar en las profundidades de la tierra durante toda la eternidad. Como todos ellos han sido creados, no pueden procrear. Cuando muere un enano, princesas enanas creadas para este fin modelan un nuevo enano con piedras y tierra.

El hombre y la mujer fueron creados a partir de los troncos de dos árboles inertes. Odin les infundió la vida. El dios Hoenir les dotó de alma y capacidad de juicio. Lodur les dio calor y belleza. El hombre fue llamado Ask (de Ash, ceniza) y la mujer Embla (parra), y de ellos desciende la raza humana.

Según se fue desarrollando la mitología de los pueblos teutónicos, gradualmente fueron tomando una forma más precisa. El mundo se veía como un disco plano rodeado por un único océano. En el océano vivía la serpiente de Midgard, cuyos anillos circundaban la tierra. Sobre Midgard estaba Asgard, la morada de los Aesir, o dioses, unida al reino de los hombres mediante Bifrost, el Arco Iris. Por debajo de Midgard yacía la región de los muertos Niflheim (el mundo de las tinieblas). Es el mismo lugar que la mitología más temprana decía que se situaba al norte, pero adaptado para servir a una visión más compleja del universo en evolución.

Tratando de mitología es difícil evitar la confusión ya que lo que es cierto en una época, en la conciencia cambiante de una raza, puede no permanecer igual en un desarrollo posterior. Esto se verá claramente en las descripciones de los dioses, quienes cambian drásticamente durante el curso de su existencia.

Odín, o Woden como le llamaban los germanos, comenzó su existencia como deidad menor de las tormentas de la noche que corrían furiosamente a través del cielo con una tropa de misteriosos jinetes, los fantasmas de los guerreros muertos. *Wode* significa furia, la liberación de las fuerzas ciegas de la naturaleza. Se decía que en las noches de tormenta el trueno de los cascos de su montura se oía retumbar por encima de las nubes.

Más tarde, cuando el dios comenzó a formarse en la mentalidad de sus pueblos, se le veía como el señor de las fuerzas brutales; no se le consideraba por sí mismo una fuerza bruta. Gobernaba estas fuerzas salvajes a través de la habilidad de la magia y alcanzaba a ver la profundidad de todas las cosas secretas. No era un guerrero pero dirigía el resultado de las batallas para sus propios fines, usando su herfjoturr o ejército de grilletes, un hechizo que producía un miedo paralizante en las filas de sus enemigos. Por esta razón, le rendían culto los guerreros. También era bueno para la medicina y sanaba a enfermos y heridos.

Era capaz de recorrer la longitud de la tierra andando con la apariencia de un polvoriento caminante con un sombrero de ala ancha, o una capucha hondamente calada para esconder la cuenca vacía de su ojo. Sacrificó su ojo obteniendo a cambio sabiduría de la fuente de Mimir y era conocido como el dios del único Ojo. Una gran capa caía de sus hombros. Dos lobos, uno a cada lado, actuaban de guardianes y emisarios suyos. Dos cuervos se le adelantaban y volvían para cuchichearle secretos al oído. Uno se llamaba Pensamiento, y el otro Memoria. Los anglosajones conocían al dios así representado como Grim el Encapuchado.

Aún más tarde en su evolución, Odín era visto como un sabio juez que dirigía los asuntos de dioses y hombres. Todo



Odín, por Fogelberg. Esbozo de agua y tinta.
El arco de su trono forma los cielos estrellados de su soberanía. Las runas están grabadas sobre la hoja de su espada. Gungnir está en su mano derecha. A ambos lados se disponen sus cuervos para susurrarle las nuevas de países lejanos.

—Reproducido bajo el permiso del Museo Nacional de Suecia.

aquel que le oía quedaba vencido por su elocuencia. Estaba dotado para la poesía y tenía un bello rostro. Lucía un 'reluciente peto y un casco dorado, y llevaba una lanza forjada por los enanos, Gungnir que siempre acertaba en su blanco. El palacio del dios se llamaba Valhalla. Aquí Odín presidía a los héroes que habían muerto durante las batallas libradas en la tierra.

Sin embargo, a pesar de su carácter real y justo, Odín nunca pierde del todo sus raíces. Puede ser caprichoso a la hora de conceder su favor y abandonar brutalmente a un guerrero que previamente ha protegido. Es proclive a irracionales ataques de ira y es presa de los pecados de la carne: ninguna diosa giganta, ni mujer mortal se libra de sus requerimientos amorosos.

Fue Odín quien descubrió las runas, mientras llevaba a cabo un ritual de autosacrificio. Primero se rajó el cuerpo con la punta de su lanza y acto seguido se ató a Yggdrasill. Durante nueve días rehusó comer y beber. Finalmente fue capaz de adentrarse en las mismísimas entrañas del ser, donde vislumbró los caracteres rúnicos. Con un grito llegó hasta abajo y se apoderó de ellos. El esfuerzo fue tan enorme que la deidad se desmayó, pero atrapó las runas y ellas son su legado para el presente.

Los romanos asociaban a Odín con Mercurio por sus poderes mágicos y su gran erudición. Se le asignó el día de la semana *Mercurii dies,* que en el norte correspondía a Wednesday. Sin embargo, Odín es un ser complejo. Sería legítimo asociarlo con Marte, ya que él es el dios de *Wode y* señor de la batalla. Igualmente se le podría asociar con Jupiter, pues tanto Júpiter como Odín son jueces y patriarcas. Este último papel, padre del universo, es con el que Odín está más íntimamente relacionado en la última etapa de su culto.

En muchas partes del mundo pagano, Thor era una deidad más significativa que Odín. Puede haber sido que los belicosos e independientes teutones apreciasen el supremo valor del dios en la batalla y deseasen pasar por alto sus defi

ciencias. Quizás el primitivo Thor tenía más nobles cualidades que el estúpido payaso fanfarrón que nos ha llegado hasta el presente a través de los cuentos nórdicos y las leyendas.

El primitivo Thor, denominado Donar, era un temible dios de la tormenta. Cuando retumbaba el trueno, se decía que eran las grandes ruedas del carro de Donar. Cuando la chispa alcanzaba la tierra, era un feroz martillo que el dios arrojaba sobre la tierra. En su elemental crudeza Donar presenta mucha similitud con el primitivo Woden. Nada se sabe acerca del aspecto de Donar, pues la poesía germana que podría haberlo descrito nunca lo hizo.

En tierras escandinavas Donar se convierte en Thor y toma un brutal aspecto. Es burdo en maneras y formas, tiene cabello oscuro, desgreñado, complexión robusta y ojos chispeantes ansiosos de batalla. Su arma es el martillo Mjolnir, el Destructór, que quizá al principio era concebido como un meteorito caído del cielo, pero que más tarde se decía que era obra de los enanos. En las leyendas primitivas estaba hecho de piedra; después de hierro. Su arma sugiere la personalidad del dios: una lanza o una espada hienden, un hacha corta, pero un martillo tan sólo machaca.

Thor se asociaba con Júpiter por su destreza en arrojar rayos, y Jovis *dies* se asimiló a Thursday, Jueves. En realidad el dios más parecido a Thor en cuanto a los días de la semana es Marte. Ambos son dioses de la batalla y les es imposible reprimir la furia cuando da comienzo la lucha. Ambos gozan asesinando y combatiendo.

En la *Il* fiada, Zeus le dice a Ares (el Marte griego): «de todos los dioses que pueblan el Olimpo tú me eres el más odioso; pues sólo te complace la lucha, la guerra y la batalla». Esto podía fácilmente habérselo dicho Odín a Thor.

En ocasiones, Odín muestra su desprecio por las brutales formas de Thor, así como por su torpe ingenio. Una vez, por un capricho, Odín se hizo pasar por un barquero y rehusó permitir a Thor que cruzara una ensenada. «Paleto», dijo Odín, «solamente eres un pobre vagabundo, un pedigüeño descalzo, un bandido y un ladrón de caballos. Mi barca no es para los hombres como tú».



Freyja Buscando a su Esposo, por Blommer. Oleo sobre lienzo.
Freyja está casada con un dios llamado Od, que marcha en largos viajes. Derrama por él lágrimas de oro encarnado, y lo busca en un carro tirado por dos gatos, y utiliza muchos nombres falsos. Se le llama Mardoll, Horn, Gefn, (la que da) y Syr (Cerda). Se dice de ella que es fácilmente invocable, que le gusta la poesía y que concederá ayuda a todo aquél que se la pida en aventuras amorosas. Véase el cetro rúnico que lleva en la mano, en el cual el artista ha firmado su nombre.

—Reproducido bajo el permiso del Museo Nacional de Suecia.

El tercero de la gran triada de deidades guerreras masculinas es Tiw o Tyr. Su culto fue eclipsado tempranamente por el de Odín y el de Thor; como consecuencia se sabe poco sobre su principio o aspecto. Originariamente era una deidad judicial y de asuntos legales. Su lanza servía como emblema de autoridad judicial y presidía la *Cosa,* la asamblea tribal donde se aplicaban las leyes. Se decía que era valeroso e ingenioso. Era Tiw quien a menudo decidía el resultado de las batallas mortales y por esta razón los guerreros invocaban su nombre.

Ha llegado hasta nosotros una historia que nos permite hacernos una idea de su carácter. Decidieron los dioses encadenar al lobo gigante Fenrir y para ello ordenaron a los enanos que forjaran una cadena que no pudiera romper criatura humana. Engañaron después a Fenrir para que se pusiera la cadena como prueba de fuerza. Sospechando una trampa, el lobo consintió a condición de que uno de los dioses pusiera la mano en sus mandíbulas. Como los dioses sabían que Fenrir se enfurecería cuando descubriera que había sido engañado, ninguno se ofrecía voluntario hasta que Tiw se adelantó y puso con calma la mano derecha en la boca del lobo. Cuando Fenrir descubrió que no podía romper la cadena y vio que los dioses se mofaban de *él,* le arrancó de un bocado la mano a Tiw por la muñeca, después de lo cual el dios vino a denominarse El de la Unica Mano.

Los elementos más significativos de la historia son el valor de Tiw, su sentido de la responsabilidad y el que aceptara las condiciones puestas por el lobo.

Tiw fue un instrumento eficaz para el cumplimiento del contrato legal entre Fenrir y los dioses, una función de elevadísima importancia para la continua estabilidad del universo.

Tiw fue asociado con el dios planetario Marte. Martis Dies se convirtió en Tuesday, Martes. Esta relación es solamente aceptable si se considera a Tiw como un dios menor de la guerra. Antes de su degeneración, Tiw estaba mucho más cercano al dios de la sabiduria. Mercurio. Ambos son depositarios de nobleza y prudencia. Ambos son instrumentos de un orden mayor.

Frey era miembro de la raza de los dioses conocida como Vanir, que en un tiempo fue rival de los Aesir a la cual pertenecían Odín, Thor y Tiw, y que luego se convirtieron en sus aliados. Originariamente debió haber sido un dios de la fertilidad, pero en la poesía nórdica se le ha humanizado y trivializado. Posee una espada mágica que corta el aire por impulso propio y un barco que viaja derecho hacia su destino en el momento que se hiza la vela. Poco se sabe sobre su aspecto, pero a decir de todos, es noble y valiente.

Frey significa señor. Su correspondiente femenino se llama Freyja, señora. Esencialmente ellos son los aspectos masculino y femenino del poder generador de la tierra, quizá los continuadores del primitivo par divino NerthusNjord.

Los dioses no son tan numerosos como los dioses de la mitología teutónica. Lo que se menciona con más frecuencia es la esposa de Odín, Frija, que significa la bien amada. Comparte con su esposo parte de su sabiduría pero no siempre está de acuerdo con él. Nunca se ciñe a una forma de actuar consecuente. Si le toma cariño a un guerrero que Odín ha destinado a ir a la batalla, el resultado nunca es certero.

En su forma primitiva Frija era diosa de la fertilidad y elmatrimonio. Se invocaba su nombre para que vinieran los niños. Como la mayoría de los dioses de la fertilidad es promiscua. Los romanos la identificaban con Venus y *Venerius dies* se asimiló a Friday, Viernes.

A Frija se la confunde en los mitos con Freyja por la similitud de los nombres. Mientras que Frija es un Aesir, Freyja es un Vamir y un líder de las valquirias. Sin embargo, la característica que Frija y Freyja tienen la misma raíz en cuanto a la feminización de una didad de la tierra. Actúan por motivos similares y están estrechamente relacionadas con Frey en todos los asuntos independientemente del sexo de cada uno. Una historia narrada acerca de Freyja podría irle perfectamente a Frija también.

Un día que Freyja visitó el taller de los enanos vio sobre una mesa una gargantilla de belleza incomparable y muy há

bilmente labrada. La diosa, que adoraba los ornamentos por encima de todas las cosas, estaba dispuesta a ofrecer lo que fuera por poseer la gargantilla. Los enanos acordaron dársela sólo a condición de pasarse una noche con cada uno de ellos. Freyja consintió inmediatamente. Cuando Odín se entero del pacto, hizo que Loki le quitara a Freyja la gargantilla del cuello mientras dormía, y sólo se la devolvió después de hacerle consentir en provocar una guerra entre dos reyes mortales.

Una diosa mucho más solemne Northus, la personificación de la Madre Tierra, también llamada Hertha o Eartha. Cuando se la pasaba por su isla sagrada en un carro velado todas las espadas permanecían envainadas.

La lucha se castigaba con la muerte. Después que la invisible diosa era devuelta al santuario por sus sacerdotes, se limpiaba el carro de toda impureza en el mar, y a todo aquél que tomaba parte en el lavado se le ahogaba. La fiesta de Nerthus se celebraba en primavera.

La diosa Hel tenía una personalidad muy diferente. Gobierna Niflheim, el tenebroso mundo de los muertos donde moran extrañas bestias. Se dice que es hija de Loki, crecida en la tierra de los gigantes. Dota de asilo a la serpiente Nidhogg, que roe la raíz de Yggdrasill. Su aspecto es terrorífico. Su cabeza cuelga por delante de sus hombros. La mitad de su cara es humana, pero la otra mitad está oscurecida por una negra sombra. En su palacio es anfitriona de grandes fiestas de muertos.

Loki es una importante deidad teutónica, pero difícil de clasificar. Originariamente parece haber sido un sulfúreo demonio. En Noruega se dice que cuando el fuego crepita es porque Loki está azotando a sus hijos. Su padre era el productor de las chispas y su madre una frondosa isla. Con el tiempo Loki creció en importancia pero siempre ha sido poco definible. En algunas ocasiones ayudaba a los dioses. En otras ocasiones se le vio traicionar a sus amigos para su beneficio. Pasó de ser un ser primario a convertirse en un embustero que se deleitaba confundiendo a los demás. Al igual



Loki y Sigyn, por Winge. Pintura al óleo sobre lienzo.
Por haber asesinado a Balder, Loki queda preso en una cueva justo debajo de una serpiente que le arroja su veneno a la cara. Su mujer recoge el veneno en un recipiente, pero cuando está lleno ha de ir a vaciarlo, entonces el veneno le daña el rostro, y sus convulsiones de dolor son causa de los terremotos.

—Reproducido bajo el permiso del Museo Nacional de Suecia.

que Odín, era morfocambiante y a menudo tomaba la forma de insecto molesto como el tábano y la pulga. Uno de sus cometidos era el de avergonzar a los dioses recordándoles sus actos innobles. Una vez que los dioses dieron una fiesta a la que no había sido invitado, se introdujo en el vestíbulo y, después de aceptar comida y bebida, procedió a detallar las infidelidades de cada una de sus esposas.

En etapas posteriores Loki se convirtió en un traidor y una figura del mal, muy parecido a Lucifer. Puede suceder que sea resultado del advenimiento del cristianismo, o puede qeu sea simplemente su normal evolución. Es la maldad en sí misma y comete crímenes por puro placer.

Heimdall es una deidad de la luz. Su nombre puede querer decir «El que desprende luminosos rayos». Preside el origen de las cosas y vigila firme, a la entrada de Asgard sobre Bifrost, el Arco Iris. En las asambleas es Heimdall el primero en hablar. Es un esbelto y bello guerrero con dientes de oro puro, va armado con una espada y va montado en un corcel. Necesita dormir menos que un pájaro y pueda ver de noche. Puede, incluso, oir la hierba cuando crece. El sonido de su trompeta llega a todos los rincones del universo. Esta permanece escondida entre las raíces de Yggdrasill hasta el día que anuncie la guerra final entre dioses y gigantes.

Heimdall es el enemigo de Loki, quien se burla del paciente dios por su amable servicio. Durante la guerra final será Heimdall quien asesine a Loki aunque aquél morirá en la batalla. En el mundo de lo abstracto, Heimdall encarna las reposadas virtudes de la paciencia, la vigilancia y el silencio, sin las cuales ningún reino, celestial o terreno, puede durar mucho tiempo.

Otro dios mayor del que se sabe poco es Balder. Como Heimdall, es dios de la luz. Se dice que es el hijo de Odín y Frija. Es semejante al dios griego Apolo. Debido a su belleza está envuelto en una aureola de dorado resplandor. Ningún otro dios le iguala en sabiduría. Todo el que le mira o le oye hablar se enamora de él ipso facto. Solamente Loki es inmune a la bondad de Balder. El estafador odia su esplendor y

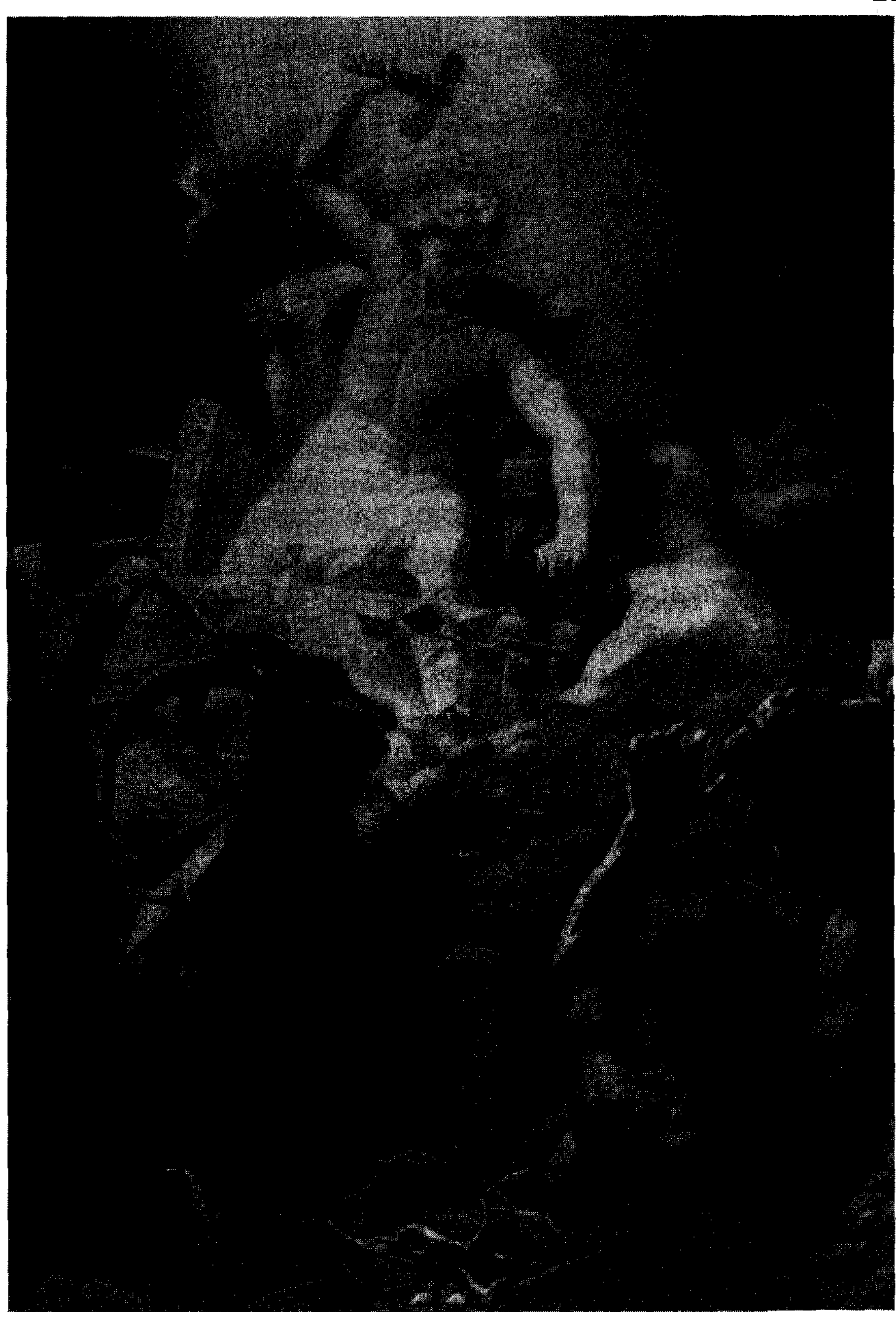
trama ardides en su contra. Una vez Balder tuvo pesadillas a través de las cuales le llegaron presentimientos acerca de su hado. Se lo contó a los otros dioses y Frija, loca de amor por él se dirigió a todas las cosas del Cielo y de la Tierra y les hizo hacer un juramento según el cual nunca herirían a Balder. Desde ese momento parece ser que quedó invulnerable. Los otros dioses jugaban a arrojarle sus armas. Ningún proyectil ni ningún golpe le causaba la más mínima lesión.

El astuto Loki interrogó a Frija y descubrió que de todas las cosas del mundo solamente una había escapado al juramento: una ramita de muérdago que crecía al oeste de Valhalla. Loki se hizo en seguida con la ramita y logró engañosamente que un guerrero ciego llamado Hod se la arrojase a Balder. El muérdago le agujereó el corazón. El tan amado dios cayó muerto.

Consternados, pero sin rendirse, los dioses enviaron al hijo de Odín, Hermos, al Averno para que rogase a Hel que le concediese la vida de Balder. Después de muchas dificulatades atravesó las puertas de las sombras y depuso su petición ante Hel. Hel era espantosa, pero no una diosa maligna. Consintió liberar a Balder a condición de que todas las criaturas plañiesen por él.

Como todas amaban a Balder parecía algo seguro. Pero Loki, decidido a sellar su venganza, se transformó en una gigantesa llamada Thokk y rechazó derramar lágrimas por el resplandeciente dios. De esta forma Balder quedó condenado a permanecer en el Hades.

Los otros dioses aprendieron la lección del engaño de Loki y lo encadenaron. Loki consiguió liberarse y se unió a los gigantes de escarcha. Los malos presagios se multiplicaron. El Sol fue devorado por un cachorro del lobo Fenrir y el mundo se sumió en la oscuridad y el invierno. Estallaron las guerras. Hermanos luchaban contra hermanos y padres contra hijos. Loki robó la espada de Heimdall y por encantamiento nubló la visión del observador de ojos agudos hasta que el ejército de los gigantes estuvo frente a las puertas de Asgard. Fenrir rompió la cadena forjada por los amantes y



Pelea de Thor con los gigantes, por Winge. Pintura al óleo sobre lienzo. Nótese la svástica en su cinturón, un antiguo símbolo teutónico asociado con el meteoro en llamas del martillo de Thor.

—Reproducido bajo el permiso del Museo Nacional de Suecia.

Se unio a los gigantes. Así comienza la gran batalla de Ragna Rook que ha sido incorrectamente llamada El Crepúsculo de los Dioses. Ragna rook en islandés quiere decir Destino Fatal. En el siglo XII los escritores nórdicos cambiaron las palabras por Ragna rook, que se traduce de forma pintoresca como el Crepúsculo de los Dioses. Ragna rook es una visión profética de la destrucción del universo, semejante en muchos detalles al Apocalipsis del Nuevo Testamento. Muchas cuentas viejas se ajustaron en la batalla final. Thor asesinó a la serpiente Midgard pero respiró tanto veneno del monstruo que murió.

Hindall asesina a Loki y muere en la batalla. Tiw asesina a Gorm, el perro guardián de los infiernos, pero también él muere en la lucha. Odín es muerto casi en el primer momento de la batalla, atrapado en las fauces de Fenrir. Su hijo Vidar venga a su padre matando al lobo gigante.

La batalla está perdida. Las estrellas van a la deriva y caen entre las olas del mar. Surt, el gigante de fuego, envuelve en un infierno al mundo. Todas las criaturas del mundo quedan abrasadas y destruidas. El océano y los ríos se desbordan y cubren las tierras. Parece el fin de todas las cosas.

Pero no está del todo perdida la esperanza. De las cenizas del viejo mundo surgirá otro. Otros dioses no envueltos en la lucha entre Aesir y gigantes sobrevivirán para gobernar el mundo. Los hombres y mujeres que se escondieron en las grietas del tronco de Yggdrasill, y no serán consumidas por las llamas, emergerán para repoblar la Tierra. De los viejos dioses, Balder, el más querido, renacerá y presidirá la gran morada donde primero se sentó Odín.

Además de los dioses y monstruos de la mitología mayor, los teutones creían en una serie de seres sobrenaturales menores. Algunos suponían que los fantasmas permanecían en los lugares de enterramiento y por esta razón los muertos honrados eran enterrados bajo el umbral de las casas para que hicieran de espíritus guardianes. Existía la creencia de que los fantasmas que tenían culpas no podían descansar hasta que no enmendaran sus ofensas.

Se creía que las almas de los vivos tenían una existencia semiindependiente y que abandonaban los cuerpos que las guardaban durante el sueño. Estas almasseres se llamaban *filgjur,* que significa seguidores. Eran materiales y podían tomar la forma de hombres o animales, podían viajar e incluso hablar. Eran claramente una primitiva expresión del concepto de viaje astral, diferente de la *concepción* moderna en cuanto a su conciencia independiente. Los *Filgjur* estaban unidos a los cuerpos que los albergaban mediante lazos místicos. Si una de las partes moría, también moría la otra.

Las Nornas eran las señoras del destino. Originariamente sólo había una Norna, pero bajo la influencia de la Roma clásica, se instituyeron tres. Controlan la prosperidad y la miseria de todas las vidas y disponen el lugar y tiempo de la muerte. Cuando nace un niño vienen a la cuna ya sea para bendecir o maldecir al retoño. Incluso los dioses están bajo su dominio.

Las valquirias son diosas guerreras que presiden el campo de batalla, conceden la victoria al lado que favorecen, deciden qué héroe debe ser llevado a Valhalla e incluso participan en la batalla. Su nombre significa más o menos «la que elige los guerreros destinados a morir en la batalla». Llevan cascos, empuñan lanzas coronadas con fuego y van monta _ das sobre corceles alados. A veces se convierten en las esposas o amantes de mortales.

Los elfos son espíritus de la naturaleza con la forma de seres humanos, pero formados en un modo más delicado. Se organizan en reinos y su deleite son las fiestas nocturnas. el sol daña sus ojos y temen a los hombres.

Las ondinas, o espíritus del agua, moran en fuentes y ríos. La mayoría son seres femeninos, pero existe alguno masculino. Les encanta sentarse al sol junto a los bancos de manantiales y ríos. Cuando ven un hombre se les antoja tirarse al agua y ahogarlo. Los que escuchan su inolvidable melodía pierden la razón.

Los bosques están habitados por los espíritus de la foresta, cubiertos de musgo y con caras nudosas como la corteza

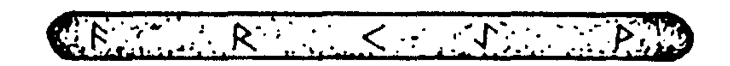
de los árboles. A veces ayudan a los• hombres. Conocen los secretos de las hierbas y saben cómo curar enfermedades, pero también se les ha acusado de transformarse en insectos para extender enfermedades.

En las casas habitan los lares familiares del hogar llamados *kobolds.* Son hombres viejos con gorros puntiagudos. Normalmente viven en la bodega o en el granero y colaboran en pequeñas tareas como cortar leña y traer agua. Una pequeña ración de leche se les deja fuera como pago para prevenir su vengativo rencor.

Es en este mundo mágico de fuerzas sobrenaturales mayores y menores donde funcionan las runas. Para usar las runas correctamente se debe apreciar el entorno en que se desarrollaron, así como las necesidades y el deseo de los pueblos que las crearon. Las nociones mitológicas precedentes son tan sólo un pequeño bosquejo. Los estudiosos que se tomen en serio la magia rúnica tendrán el deseo de familiarizarse en modo más completo con los dioses teutones y sus historias.

Capítulo 2

ORIGEN Y DESARROLLO DE LAS RUNAS



Los poetas nos enseñaron que las runas fueron descubiertas por Odín bajo las raíces de Yggdrasill, el fresno sagrado que sostiene los cielos. Hablando en el *Havamal,* el mismo Odín dice:

Juro que colgué del retorcido árbol,
allí permanecí las nueve noches,
me hendí con el filo,
sangré por Odín,
yo mismo, un sacrificio por mí
me até a aquel árbol,
del que nadie sabe a
dónde va su raíz.

Nadie me dio pan
nadie me dio de beber, a
las profundidades me
asomé

para las runas asir
con un furioso grito...
y me precipité en un vertiginoso desmayo.
Bienestar gané
y saber también,
crecí y me crecí en mi crecer
de una palabra a otra
fui llevado, y otra más;
de hecho en hecho.

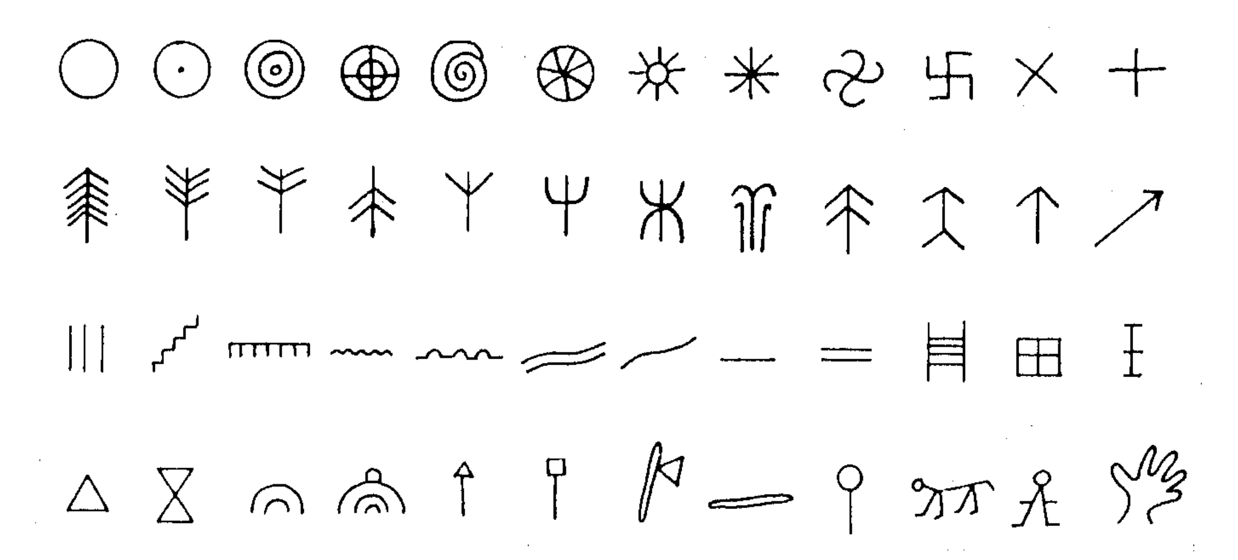
Estas líneas describen el ritual mágico de iniciación que implica muerte del yo mundano y el renacer dentro de los grandes misterios. La posición del dios en el árbol es la misma que la del colgado en el tarot: suspendido boca abajo, se asoma no sólo a las profundidades de la tierra, sino también a las profundidades de su propio ser. Las runas son los símbolos sagrados de su Gran Yo. Poseerlas es una experiencia profundamente conmovedora, análoga a la de mirar el rostro de Dios. Una vez que son suyas, todo puede ser posible. Se le desprenden los huesos y el abatido dios cae al suelo, las runas surgen de su corazón.

Runa significa secreto. En alemán está relacionado con la palabra cuchicheo/ar. En la Inglaterra anglosajona, una reunión de jefes se llamaba runa. En los tiempos modernos nos referimos a las marcas oscuras con la voz runa. La palabra connota lo misterioso, lo desconocido, lo sobrenatural, lo cual es adecuado si tenemos en cuenta que las runas han sido siempre un elemento mágico primordial y, sólo a nivel secundario, un modo de escribir.

El momento histórico en la creación de las runas es análogo al mito teutónico de la creación de la vida. Dos corrientes culturales, una del norte y otra del sur, coincidieron y se mezclaron. De su encuentro las runas crecieron al igual que un árbol. Con el tiempo, de la primitiva planta se desprendieron semillas, y otros árboles —léase otros alfabetos rúnicos— echaron raíces en diversas tierras.

La corriente del norte, padre de las runas, era sobrenatu

ral. Siglos antes del nacimiento de Cristo, las tribus germánicas habían usado símbolos como ayuda para la magia. Algunos de estos símbolos se han conservado en tallas hechas en roca, cuyo nombre técnico es *hallristingar.Son* expresiones simples y poderosas de las fuerzas básicas de la naturaleza:



Podemos hacer conjeturas acerca de muchos de los símbolos. Por ejemplo, el triángulo que apunta hacia arriba (Δ) debió significar algún aspecto de la fuerza masculina, al igual que los elementos mismos de la naturaleza tales como el falo, la montaña o la llama. El árbol de cinco ramas (ᛉ) debió ser una representación estilizada de la mano abierta, que es el símbolo universal para evitar el peligro. Líneas ondulantes cercanas (≈) querían decir agua, más precisamente un río o un arroyo, con la asociación, además, de lo femenino como fuerza criadora.

A otros símbolos de las tallas no se les ha dado un significado tan preciso. Sin embargo, y sólo por el hecho de que el mundo moderno no las entienda, sería ridículo asumir que el chamán que pasó horas tallándolas sobre la dura superficie de la roca, no supiera con toda precisión lo que querían decir. Signos parecidos como estas dos variantes de la rueda del sol

(卍 y ⊕) probablemente tendrían usos que estarían relacionados entre sí pero con matices muy distintos.

La simplicidad de las tallas sugiere que existían ya en tiempos ancestrales, mucho antes de ser grabadas. Para representar la fuerza del sol, por ejemplo, con sólo unas pocas líneas, se necesita una serie entera de pasos lógicos. Primeramente, el hombre primitivo mirando al sol, lo debe generalizar como una fuente de calor y vida. Entonces debe relacionar sus cualidades —brillo, forma, calor, movimiento— con otros fenómenos naturales con el fin de separar sus características únicas que le son inherentes.

Las estrellas brillan pero no tienen disco. La luna es undisco pero no caliente. El grano maduro es amarillo y tiene vida, pero ni es algo radiante ni circular. Habiendo abstraído los componentes físicos que representan el sentido intrínseco del sol, así, dichos elementos deben ser reducidos a aquéllos que puedan ser útiles a la magia y después representados gráficamente. No se trata de un proceso elaborado minuciosamente, sino del trabajo de generaciones.

Aunque los pétreos símbolos tenían probablemente funciones y nombres individuales, no hay ninguna prueba de que se usaran para escribir. A las tribus nómadas germanas no les habría sido muy útil el lenguaje escrito. Si en algún momento desarrollaron su propio modo de escribir, no ha sobrevivido ningún ejemplo que pueda probarlo.

La corriente del sur, madre de las runas, fue el alfabeto etrusco y a un nivel menor el latino. Los etruscos eran una fuerte raza de emprendedores manufactureros y comerciantes asentados en el norte de Italia. En un principio llegaron a los Alpes desde el norte. Para cuando las runas hicieron su aparición, hacia el 500 a.C., ya se habían mezclado con pueblos del este y establecido una floreciente civilización que rivalizaba con Grecia. La Grecia de aquel momento miraba a Roma como una colonia etrusca. Se puede solamente conjeturar sobre cómo elementos del alfabeto etrusco se abrieron paso hacia el norte por las montañas. La opinión más sostenida es la de que mercenarios alemanes que luchaban en el norte de Italia hubieran asimilado algo de la civilización etrusca. Para el Chamám germano los caracteres etruscos serían

como tantos otros símbolos mágicos. Todos los magos ansían ampliar su repertorio de conocimientos. Sin duda los extraños símbolos impresionarían entorno al fuego del campamento.

Algún tiempo después que las letras etruscas se mezclaran con los símbolos germánicos, los sacerdotes magos de los germanos adoptaron el concepto de lengua escrita. No querían abandonar los viejos símbolos, tan familiares; por otro lado, había sonidos en la lengua germánica que no existían en etrusco. Tuvo lugar un período de amalgama en que los caracteres más importantes viejos y nuevos se fundieron para crear el *futhark* alemán de 24 letras.

Futhark es la palabra compuesta por las seis primeras letras del alfabeto rúnico germano: ᚠ(F); ᚢ(U); ᚦ(Th); ᚨ(A); ᚱ(R); ᚲ, (K).

Algunas correspondencias entre las letras etruscas y las runas son sorprendentes. La letra etrusca ᛋ es la correspondiente simétrica a la runa ᛋ (sigel). La letra etrusca ᛚ es la runa ᛚ invertida (lagu). La letra etrusca **V** es la versión invertida de la runa **Λ** (Ur). Otros factores sugieren un lazo de unión. Las primeras inscripciones rúnicas están escritas en líneas onduladas que van de atrás hacia delante, del mismo modo en que un granjero ara un campo. Las inscripciones rúnicas van de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, e invierten su dirección inesperadamente. Los caracteres pueden mirar tanto a derecha como a izquierda.

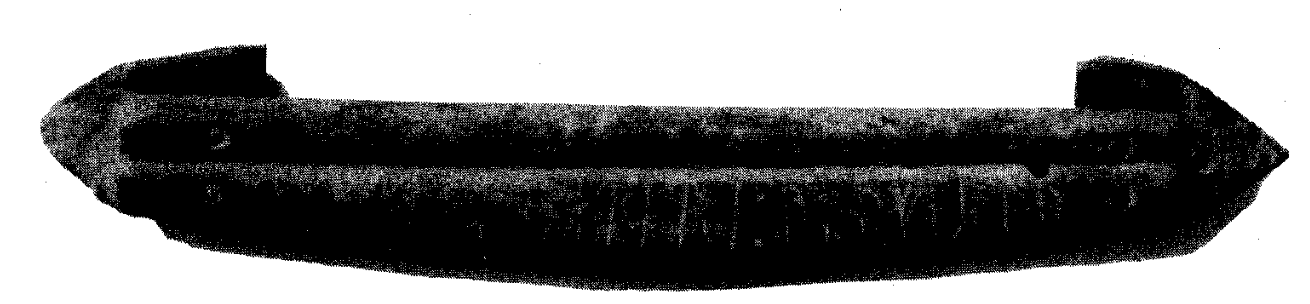
Después del génesis del primitivo alfabeto rúnico, algunos cientos de años más tarde, con la subida de Roma al poder, el alfabeto pasó a cobrar gran importancia, de tal forma que elementos latinos fueron absorbidos por las runas. Dos caracteres especialmente presentan un fuerte parecido con las letras latinas; no tienen, sin embargo, una fuerte relación con letras etruscas: la runa ᛒ(Beohc) es semejante a la B latina; la runa ᚱ (Rad) es como la R latina.

Las runas llegaron a toda Europa extendiéndose tan al norte como Escandinavia, y tan al oeste como Gran Bretaña. Cuando los vikingos llegaron a Islandia, llevaron consigo la

Talladas en piedra	Etrusco	Latín	Runas
–	ᚨ	F	ᚠ
△	V	V	ᚢ, ᚣ
–	–	D	ᚦ
–	ᚱ	A	ᚨ
–	ɑ	R	ᚱ
–	>	C	ᚲ
X	–	X	ᚷ
–	–	-	ᚹ
目	8	H	ᚺ
+	ᛋ	N	ᚾ
|	|	I	ᛁ
ᛃ	–	G	ᛃ
卐	–	-	ᛇ
–	◁	P	ᛈ
ᛉ	I	Z	ᛉ
–	≷	S	ᛊ
↑	T	T	ᛏ
–	–	B	ᛒ
–	ᚫ	E	ᛖ
–	ᛗ	M	ᛗ
–	ᛚ	L	ᛚ
◻, ♀	♀	-	◇, ◻, ♀
⋈	–	-	ᛞ
ᛟ	–	O	ᛟ

tradición rúnica. Para las sociedades cazadoras el hecho de poseer una lengua escrita tendría poco sentido y por ello las runas se emplearon principalmente como pictogramas cargados de asociaciones mágicas. Sólo los más cultos —sacerdotes, magos y quizá los jefes— es posible que hayan conocido el secreto de escribir fonéticamente con las runas. Esta es una razón por la que muchos de los vestigios rúnicos descubiertos formen palabras ininteligibles. Los tallistas que las

realizaban eran analfabetos. Sin embargo, entendían el significado mágico de cada runa y sabían cómo combinarlas en series compuestas por cierto número de ellas para que tuvieran efectos mágicos.



Base del Peine de Lincoln. Madera. Siglo XI.
Parte de los vestigios dejados en Inglaterra por los vikingos. Las runas son danesas y muestran el nombre de su creador.
—Reproducido bajo el permiso de la Administración del Musio Británico.

La forma de las runas estaba determinada por la forma de vida de los pueblos que las usaban. Los germanos no poseían instrumentos de escritura en los primeros tiempos. Debido a que se cambiaban de lugar constantemente, nunca grababan runas sobre piedra, o sea sobre una base regular, porque las piedras eran demasiado pesadas para transportarlas. Tampoco se podían escribir sobre materiales que resultasen costosos salvo en ocasiones especiales, ya que muchas veces estas gentes tendrían que deshacerse de las inscripciones durante el camino. En consecuencia se les dotó de una forma que permitía el que se pudieran grabar con un cuchillo, un hacha, la punta de una flecha o cualquier otro objeto afilado, en ramitas de árboles.

Todos los trazos en el *futhark* original son verticales o diagonales. Grabados sobre un tronco destacarían sin ser eclipsados por grietas ni por vetas considerables. Si se graban en dirección contraria a la de la veta, no había peligro que la base de madera se hendiera. Se rodaban las ramas suavemente bajo la hoja de un cuchillo para producir en po

cos minutos varias runas vistosas y atractivas. El contraste entre la oscura corteza y la madera más clara de debajo permitía que las runas se distinguieran con facilidad.

Pocas de estas varillas toscas han llegado hasta nosotros por la simple razón para la que se concebían, deshacerse de ellas después de haber sido usadas. Incluso fueron deliberadamente destruidas como parte del ritual mágico. Han sobrevivido aquellas escritas por soldados para infundir poder a sus armas, joyas con hechizos inscritos, amuletos con funciones protectoras, monedas, epitafios sobre roca para destacar tumbas o bien lugares importantes. Todas estas inscripciones se hicieronbien entrada la era cristiana, cuando los pueblos teutónicos ya se habían asentado. Se alteró la forma de las runas para adaptarse a la nueva circunstancia. Aparecieron las líneas curvas. Por ejemplo, la runa ᚢ (Ur) se hizo ᚢ También surgieron las líneas horizontales. Ing (◇) se escribía a veces como ◻ Cuando se grababan las runas sobre la piedra ya no existía necesidad alguna de evitar las líneas curvas u horizontales, pues no existían vetas significativas.

Según iban adoptando las runas los pueblos de distintas lenguas, éstos las alteraban de acuerdo con sus necesidades. Así el alfabeto rúnico aumentó y mermó al mismo tiempo en diversas partes de Europa. Alcanzó su máximo incremento en la Inglaterra anglosajona con 33 letras —las veinticuatro originales del *futhark* con ligeras modificaciones y nueve nuevas runas. En Escandinavia, de manera sorprendente, se redujo a 16 letras.

Aún con todos estos cambios el alfabeto conservó su estructura básica. Los germanos lo habían dividido en tres partes llamadas *aettir,* cada una contenía en un orden fijo ocho runas. La palabra *aettir* proviene del antiguo nórdico y significa familia o generaciones. Cada *aett* recibía el nombre de la primera runa con que empezaba. En inglés antiguo la primera se llama Feoh (ᚠ), la segunda Haegl (ᚺ) y la tercera Tyr (ᛏ). En las runas nórdicas los *aettir se* han reducido a seis, cinco y cinco respectivamente, pero han conservado



Amuleto de Lindholm. Hueso. Siglo VI.

En una cara aparecen las palabras: «Yo soy un Herulio, se me conoce como El Astuto». Los Heruli eran una tribu desaparecida conocida por su habilidad en magia rúnica, y «Herulio» era una palabra conocidísima para designar a un maestro en el arte de las runas. En la otra cara aparecen una serie de runas (aaaaaaaRRRnnn?bmuttt) y la palabra mágica (alu), que significa protección. Un total de 24 runas en las series, una oscurecida por una fractura. No se conoce la utilidad del amuleto. Fue encontrado en un trozo de turba en el año 1840, por una granjera que estaba a punto de echarlo a la hoguera para quemarlo.

—Reproducido bajo el permiso de la Universidad de Lund, Suecia

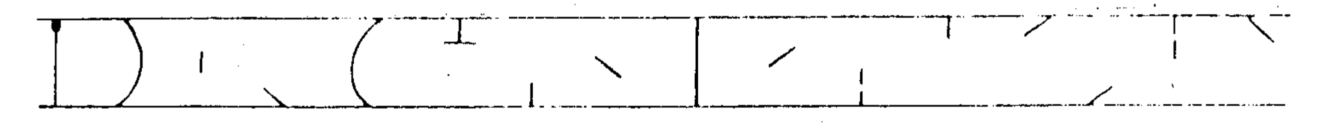
su nombre y forma esenciales; un vestigio singular que indica la importancia de estas divisiones.

Se ha señalado a menudo que en el amuleto de Lindholm, una pequeña varilla curvada hecha de hueso animal, la runa ᚨ (Os) aparece ocho veces en sucesión y las runas

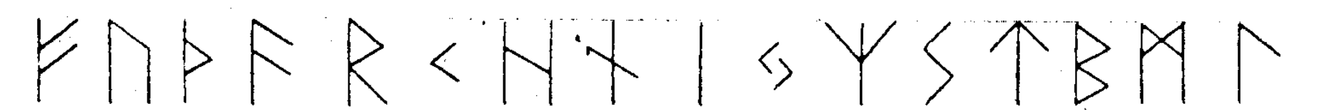
(Eolh),ᛉ (Is) y ᛁ (Tyr) están repetidas tres veces, en una línea que contiene un total de veinticuatro runas. Series similares en otros lugares han llevado a los estudiosos del tema a especular sobre el significado oculto de los números en la magia teutónica, pero como es un tema muy obscuro para la mayoría de los arqueólogos e historiadores, tienen en general poco que decir.

El cristianismo, al extender sus dominos sobre Europa, trajo consigo la lengua latina y los 'clérigos para enseñarla. Las runas nunca constituyeron un medio ordinario para la escritura. Se usaban como motivos decorativos y ocasionalmente servían de tema central en torno al cual se creaban acertijos. Solamente en el norte adquirieron forma cursiva, simplificada, para que pudieran ser apuntadas con rapidez. La escritura rúnica cursiva es como la taquigrafía, ininteligible para el ojo no acostumbrado a ella. El significado depende de la relación de las marcas con las líneas que las delimitan:

Cursiva Halsinge:



Equivalentes germánicas:



La Iglesia detestaba que las gentes recientemente convertidas hicieran uso mágico de las runas. Los sacerdotes intentaban oponerse a cualquier actividad por razones más

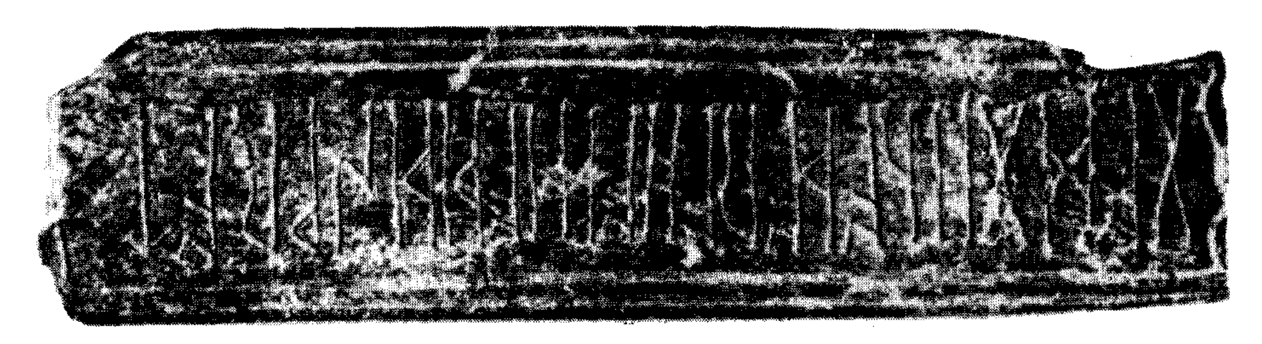
pragmáticas, deseaban ser los únicos dadores de hechizos y encantamientos. A veces, la opresión era muy fuerte, a veces no tanto. La Iglesia primitiva, desconocedora del poder que tenía debía tantear el terreno en cuanto a las creencias heredadas de los reyes hasta entonces paganos.

El Papa Gregorio, un hombre extraordinariamente cauto, ordenó a los clérigos que no suprimieran los cultos paganos, sino que estos fueran como elementos absorbidos al cuerpo de la Cristiandad. En el año 601 después de Cristo escribe:

> He llegado a la conclusión de que los ídolos de estos pueblos no deben ser destruidos bajo ningún concepto, sino que los templos deberán rociarse con agua bendita. Se erigirán en ellos altares y se depositarán allí reliquias. De este modo esperamos que estos pueblos, al ver que sus templos no son destruidos, abandonarán su error; congregándose así de manera másdisponible en sus lugares de reunión habituales, podrán llegar a conocer y adorar al verdadero Dios.

Tal grado de moderación por parte de los padres cristianos era por lo general poco habitual. Cuando aumentó el poder de la Iglesia también lo hizo su despotismo. Fue en Islandia el último lugar donde las runas se usaron de manera significativa, el puesto más avanzado del imperio vikingo, donde en una fecha tan tardía como 1639 se estimó necesario prohibir las runas oficialmente. Pero para estas fechas, las runas ya estaban muertas en el resto de Europa. Surgían a veces en los manuscritos de las iglesias antiguas, redactadas por monjes godos que las usaban como mero entretenimiento erudito.

Es irónico que la mayor fuente de información sobre las runas sean las bibliotecas de manuscritos de la misma institución que aseguraba que las runas constituían una fuerza en la cultura humana que debía perecer. La Iglesia consiguió hacer con las runas lo que mejor sabe hacer, las destruyó. No se conocen las técnicas para aplicar las runas a las circunstan



Pedazo de hueso *de* Derbyshire. Hueso. Siglo VIII.
Las runas inmortalizan el nombre de la persona que las grabó, Hodda. Este fragmento es quizá un peine o el estuche de un peine.
—Reproducido bajo el permiso de la Administración del Museo Británico.

cias diarias. Los cánticos, sumamente importantes, que les conferían fuerza y las hacía funcionar han desaparecido.

Quedan tan sólo unos pocos hechizos de carácter popular. También quedan algunas referencias en las sagas heróicas de los nórdicos, en las que encontramos alguna pista sobre el uso y poder de las runas. Unas cuantas referencias históricas. Monumentos erigidos después que se olvidara el uso mágico de las runas. Unos escasos poemas rúnicos sobre acertijos. Pequeños artefactos descubiertos en túmulos, que habían descansado en paz durante siglos. El estudio de estos fragmentos constituye todo lo que queda sobre las runas.

En vez de desanimarle, este hecho debería ser como un desafío para el estudioso moderno, pues tiene de su parte los procedimientos mágicos del pasado junto con el conocimiento de la simbología que le ayudarán a reconstruir a través de estas pistas toda la gloria de la magia rúnica. Las runas operan de acuerdo con las leyes universales de la magia. Un maga que sea lo suficientemente hábil puede reconstruir desde su propia experiencia práctica los métodos que probablemente usaron los teutones paganos. Y lo que es más importante puede crear todo un sistema funcional de magia rúnica que pueda resultarle efectivo en el presente.

Capítulo 3

USOS MAGICOS ANCESTRALES DE LAS RUNAS



El historiador romano Tácito en el año 98 después de Cristo hace referencia a la adivinación mediante runas en su obra *Germania.* Escribe:

> Ningún pueblo practica el arte de la adivinación y de los augurios de una forma más diligente. El procedimiento es simple. Se corta una rama de un árbol que tenga frutos y se hace pedazos. Se practican ciertas marcas sobre los pedazos, para poder distinguirlos, y se arrojan a la buena de dios sobre un paño blanco. Sobre cuestiones públicas el sacerdote de cada estado es particular, si se tratara de cuestiones privadas el padre de familia, invoca a los dioses y mirando al cielo recoge tres de los pedazos en los que lee los designios de acuerdo con las marcas previamente impresas en ellos.

Es poco probable que Tácito viera esta forma de adivinación directamente. Se viajaba mucho más a los puestos exte

riores del Imperio, y como buen historiador tenía por costumbre recoger los relatos de los viajeros. Los romanos se obsesionaban con augurios de todo tipo. Tácito, escritor popular, elige cuidadosamente aquellos aspectos de las runas que más puedan interesar a sus lectores.

El poeta de *Andreas,* un poema en inglés antiguo, nos da una visión más colorista de los hechos:

Echando las suertes son ellas quienes juzgan
Quien muere antes como cebo para el resto
Con diabólicos actos y bárbaros ritos Echan
las suertes y quedan vencidos.

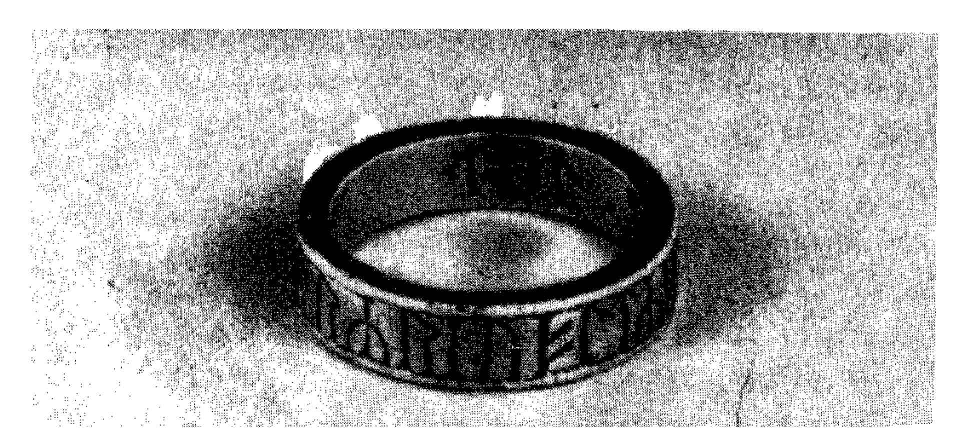
El escritor es un cristiano cuyo máximo empeño era mermar la reputación de los paganos, así su contenido no debe ser tomado muy en serio.

En el edda *Volupsa* y en el *Beowulf,* se hace mención de la adivinación por medio de runas, y el venerable Beda afirma que echar las suertes era una costumbre usual entre los antiguos sajones. Sólo Tácito nos ha dado una descripción detallada de cómo se hacía, y con todo es demasiado breve.

Las runas también desempeñaron un papel activo en la _ magia, en manos diestras podían hacer que ocurrieran cosas. Beda nos describe como en el 679, un cautivo de Norteumbría llamado Imma, a quien los grilletes siempre se le desprendían, le preguntaron sus apresadores «si conocía algunas runas liberadoras y si las tenía escritas». Podía ser que Imma hubiera usado el hechizo pronunciado por Odín en labios del autor del *Hauamal:*

Conozco un hechizo
que presto me libera
si los enemigos raudos me ataran
un cántico sé
que rompe grilletes y
desgarra cadenas.

El poema edda *Sigrdrifumal* establece una clasificación de las runas, de victoria, de protección, de nacimiento, de *re*

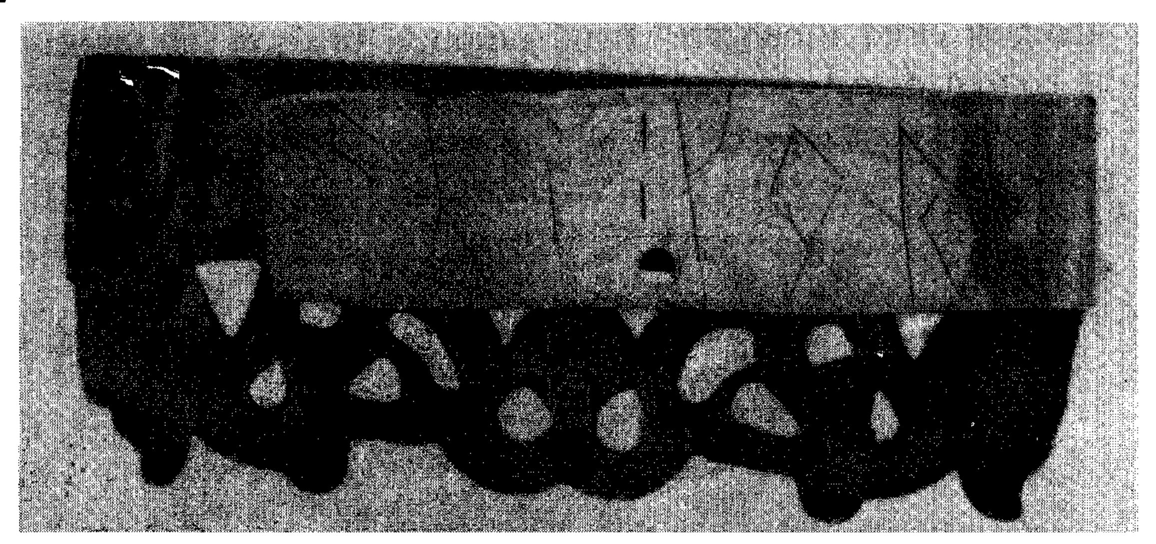


Anillo Amuleto. Siglo ix.
No se conoce utilidad de este anillo ni la de anillos semejantes de la colección del Museo Británico, pero probablemente fuera protector.
—Reproducido bajo el permiso de la Administración del Museo Británico.

surgimiento o decadencia de los mares, de la salud, del discurso y del pensamiento. También se usaban las runas para inducir al amor y hacer que los muertos hablasen. Se han encontrado inscripciones rúnicas dentro de túmulos, que presumiblemente sólo podía leer el difunto.

Los usos mágicos más importantes de las runas parecen estar relacionados con las batallas. Existían hechizos para despuntar las espadas del enemigo, para volver invisible a un guerrero, para agotar las ansias bélicas del contrincante y también para asegurarse la supervivencia de un hombre en la guerra.

Las runas se grababan a ambos lados de las armas y lacradas con hilo de oro o un pigmento rojo. Una espada encontrada en la isla de Wight lleva el nombre mágico Crece para Dañar, era corriente también que las armas tuvieran nombres relacionados con la fuerza. Una cabeza de lanza del siglo tres se llama El que pone a Prueba. Otra lleva el nombre de El Que Ataca. No cabe duda que son nombres mágicos. A veces las inscripciones rúnicas están entremezcladas con símbolos de la edad de piedra más antiguos —las inscripciones prerrúnicas a partir de las cuales derivan las funciones mágicas de las runas.



Fragmento de la Empuñadura de una Espada. Hierro. Isla de Wight, siglo vil ovni. En la cara interior de la base de la vaina de plata aparecen estas runas (aeco: soeri), que han sido interpretadas como: «Dolor a las armas (del enemigo)». Aunque más correctamente debería leerse: «Aumentapena (dolor)». Este es claramente el nombre de la espada, una inscripción mágica que se añade a su propósito.

—Reproducido bajo el permiso de la Administración del Museo Británico.

También se escribían runas sobre elementos bélicos defensivos. Un casco del siglo tres de Negau lleva las palabras alemanas con la grafía del norte de Italia: «Al dios Herigast». La intención es clara. El soldado que portaba el casco confiaba que Herigast no permitiera que un objeto consagrado en su nombre fuera destruido por un hacha. Los escudos se pintaban con la runa Tyr (↑) para infundirles el espíritu bélico de Tiw, el Marte teutón. La runa ᛉ (Eolh) también se usaba como hechizo para apartar el mal, así como las palabras mágicas alu (tabú) y laukaz (puerro). El puerro, una planta doméstica, conservó sus asociaciones preventivas bien entrada la Edad Media, fue en esta época cuando se plantaba en todos los tejados de Europa para mantener alejados a los relámpagos, el fuego y las brujas.

Desde un punto de vista mágico son más interesantes las varitas rúnicas —palos cortos hechos de tejo o hueso en que se inscribían las runas con propósitos ocultistas. Están aplastadas por los lados y a veces curvadas y afiladas como los cuernos. El ejemplo más vistoso es el amuleto Lindholm

(pág. 35), una obra maestra de las artes menores, a menudo estos amuletos son bastante toscos. El amuleto de Britsum lleva este mensaje «lleva siempre este tejo a la batalla». El tejo era un árbol sagrado para los celtas y estaba muy extendida la creencia de que poseía influencias mágicas. Los arcos de tejo eran muy preciados por su fuerza y poder. La elección del material de las varillas jugaba un papel significativo en cuanto a su eficacia.

Además de ayuda para ganar la batalla, los nórdicos necesitaban a veces de auxilio para lograr este fin. Más temidas que el enemigo eran las tormentas del mar del Norte durante el invierno. Así se usaban runas relacionadas con el mar para calmar las olas y el viento. En el *Havamal* Odín dice:

Un noveno hechizo conozco
cuando me hace falta,
que resguarda mi barco de la tormenta invernal,
calma los vientos,
las olas abate,
y sume al mar en su sueño.

En el *Volsunga* la primera Valquiria, Brynhild, dice al guerrero Sigurd:

Las runas del mar son buenas cuando hay necesidad
Se aprendieron para salvar barcos
Y cuidar del caballo que nada;
En la popa grabalas tú
Grabalas en la hoja del timón
Y prende fuego al remo pulido;
Cuanto más grandes sean las colinas del mar
Cuanto más azul en el horizonte,
Y el granizo del océano, entonces llegarás a casa.

Es posible que el hechizo también comprendiera el gravar las runas en el remo que servía como timón, después que hubiera sido rebajado con un hacha, o reducido a astillas para prender, posteriormente se le prendería fuego mientras se

invocaba al dios apropiado, quizá Thor, quién combatió conla serpiente Midgard. Se haría, además, un sacrificio de sangre sobre las runas antes de ser quémadas.

El poder de las runas sobre los elementos no quedaba reducido exclusivamente al mar. Las tormentas se podían provocar o amainar por medio de las runas del clima. Los teutones consideraban sospechosas todas las tormentas de nieve, granizo y viento.

Otro hechizo en contra de los elementos que caería en la categoría de las runas tabú es uno contra el fuego. Dice Odín:

> Sé de un séptimo conjuro
> si es que el salón arde en derredor
> de mis compañeros de banco, a
> pesar del calor de las llamas ellos no
> sienten nada.

No se trataría tanto de un hechizo personal, como de una invocación para la conservación del patrimonio. El verso da a entender que guerreros reunidos en una sala podían seguir bebiendo y comiendo, mientras los muros crepitaban en derredor suyo. La protección contra el fuego es una característica común encontrada en diversas culturas por todo el mundo.

Los encuentros en los banquetes no eran siempre amigables. A los Vikingos no les importaba hacer uso del veneno cuando éste se adaptaba a sus propósitos. De esta forma se grababan runas especiales en los bordes de los cuernos que se usaban para beber, en el reverso de las asas, o en las mismas uñas, todo para advertir de la presencia del veneno en el recipiente. La runa ᚾ, (Nyd) se menciona particularmente. También se menciona la palabra mágica *Laukaz.*

En la *saga de Egil,* el maestro rúnico Egil SkallaGrimsson sospecha que hay veneno en su cuerno, traza runas y acto seguido la mancha con su sangre, entona un verso evocador. En palabras del poeta: «El cuerno se hizo pedazos y la bebida se derramó hasta el suelo.»

Egil protagonizó otro episodio mágico cuando se topó con un hechizo que alguien inexperto en el saber rúnico había puesto en la cama de una mujer enferma. Se habían dibujado diez runas en un hueso de ballena. Según Egil esto no hacía más que empeorar la situación. Después de desmantelar el hechizo, Egil graba runas propias y las coloca debajo del colchón de la cama de la enferma. La mujer despertó como de un sueño profundo y dijo que estaba sanada.

Egil pronuncia una solemne advertencia para aquellos que se inmiscuyen en asuntos rúnicos sin entender este arte:

> No debe un hombre jugar con runas a
> no ser que bien pueda leerlas que
> muchas a un hombre le llevarán a un
> falso escalón en el que tropezar.

No todo aquél que quisiera utilizar procedimientos mágicos los entendía. Ciertas tribus era más renombradas en el arte de las runas que otras. Los Heruli eran especialmente célebres por sus enseñanzas mágicas. Expulsados de Dinamarca por los daneses se extendieron por varias partes de Europa y llevaron las runas consigo. Mucho después de desaparecer como pueblo, el término heruliano connotaba a una persona sabia y diestra con las runas. Ver el amuleto Lindholm (pág. 35).

No se excluía, a la mujer en las culturas teutónicas. Podía poseer bienes y protagonizar acontecimientos. Eran mujeres guerreras, al menos en los mitos, en la vida real hechiceras equivalentes a las futurólogas de los tiempos modernos. Se describe a una de estas brujas rúnicas en la saga *de Eric el Rojo,* una pitonisa llamada Thorbjorg a la que se consultaba con frecuencia sobre el futuro:

> Llevaba puesta una capa azul de la cual pendían piedras de la parte inferior; vestía cuentas de cristal en derredor del cuello, y sobre la cabeza una caperuza de piel de cordero forrada de piel de gato. En la mano llevaba un bastón con empuñadura; adornado con bronce y piedras incrustadas justo debajo del puño. Vestía

un cinturón de madera, puesto que da buena suerte, del que colgaba un zurrón que albergaba aquellos hechizos que necesitaba para hacer su magia. En sus pies, calzado de piel de ternero con largas correas cuyos extremos iban rematados con botones de lona; en las manos, guantes de piel de gato, de color blanco por dentro y muy peludos.

En la *saga Grettis* se habla de una bruja llamada Duridr aún más malévola. Para llevar al desastre a Grettis, la bruja graba runas en la raíz de un árbol, después las colorea con su sangre mientras entona un hechizo a los hados. El tintar las runas generalmente con sangre parece ser un factor integral en su funcionamiento. La palabra del inglés antiguo para designar pigmento, específicamente ocrerojo, coincide con la raíz del antiguo noruego que designa la brujería.

Las hechiceras benévolas eran requeridas para los partos difíciles. Existe un encantamiento para facilitar el parto, mencionado en la *saga* Volsunga:

Las runas te ayudarán a reunir poder
si tú esa habilidad necesitares
para hacer nacer un niño de una madre enferma
ellas depen grabarse en las palmas de las manos y
después cierra los dedos
e invoca a la buena gente para obtener esa ayuda.

Presumiblemente las runas se escribirían en las palmas de la mano de la madre. De nuevo nos encontramos con la importancia de la sangre en el funcionamiento de la magia. La buena gente podían ser hadas.

Para las heridas se da este consejo:

Aprende la sabiduría de las runas si
es que amas las sanguijuelas
y buscas de las heridas su curación,
graba las runas sobre la corteza
sobre los brotes de los árboles
cuyas ramas miran por siempre al oriente,

Todos los usos anteriormente mencionados son para combatir los eventos naturales. Existe una parte de la magia rúnica diseñada para tratar con lo sobrenatural. Un hechizo rúnico consigue que el ataque mágico del adversario se vuelva en contra suya. Odín dice en el *Haurnal:*

> Si se grabaran las runas para hacerme daño el
> mal conjuro diese la vuelta
> el que lo deseaba quedará dañado
> y no yo.

Otro hechizo destierra a los espíritus que crean obsesiones, imposibilitándoles tomar una forma o encontrar lugar de reposo:

> Si los espíritus me traen problemas,
> yo me pongo en acción, y ellos vagabundean lejos,
> incapaces de encontrar ni forma ni hogar.

Las runas pueden abrir a su maestro los más altos y los más bajos dominios de la magia. La necromancia pertenece a estos últimos, es el arte de infundir vida a los muertos. Se cree, con frecuencia, que este arte consiste en traer al cuerpo del difunto el alma que contuvo una vez, pero éste no es el caso. El cuerpo funciona meramente como contenedor material a través del cual el espíritu puede pasar la información que el brujo requiere:

> Cuando veo un árbol en lo alto
> y un cadáver colgando de una soga.
> entonces, grabo runas y las pinto para
> que ande el hombre
> y hable conmigo.

En la mayoría de los casos, los nigromantes no entendían la diferencia existente entre invocar de entre los muertos un alma concreta y por otro lado evocar un espíritu en el cuerpo de un difunto. Como el espíritu mentía a menudo al nigromante, diciendo ser el espíritu del muerto, el nigro

mante carecía de argumentos a la hora de examinar su juicio.

Considerándola desde una perspectiva engañosamente trivial, se podía usar la magia rúnica para vencer la modestia de una dama y hacer que se rindiera a los deseos de un hombre, como también podía hacer que un hombre joven se encaprichase por una vieja. La magia en el amor a menudo se trivializa. De hecho es todo un crimen de la más baja calaña torcer los sentimientos de otro ser humano para hacerle amar lo que antes aborrecía.

Afortunadamente los encantos de amor se utilizan cuando no son necesarios entre los amantes y por ello sus efectos no son de mayores consecuencias. La porción de hierba se añadía a la cerveza o ,a la acuamiel, un vino hecho con miel. En la saga Volsungai «Brynhild llenó una copa y se la ofreció a Sigurd, y le dio la bebida del amor». Ella dice:

Mezclado está poderosamente,
fundido está con llamas,
rebosante de cánticos
y runas conmovedoras,

Una gran parte de la magia rúnica tiene que ver con lo que se conoce con el nombre de runas de palabra y runas de pensamiento. Las runas de palabra concedían a su poseedor la fluidez en el discurso cuando estaban en la *cosa,* el consejo tribal donde se decidían los asuntos legales. Si el señor que poseía la runa había injuriado a otro hombre podía fácilmente escapar de un justo castigo (que normalmente consistía en una multa en oro o en ganado), pues expondría su caso tan elocuentemente que ningún miembro de la audiencia coincidiría con el acusante. La inteligencia y la labia era una característica del dios Odín. En el volsugna Brynhild dice:

Aprende bien las runas de palabra si
no quieres que un hombre
te devuelva la aflicción que le causaste;
da vueltas a las runas,

> téjelas,
> llévalas todas contigo,
> a la Cosa,
> donde el pueblo se reune,
> hacia el asiento del jurado.

Las runas de pensamiento están asociadas con las runas de palabra, pero tienen un significado más profundo. Estas permiten oir y entender la sabiduría inspirada por los dioses. Brynhild dice:

> Debes entrenarte en las runas de pensamiento si
> es que quieres ser de todos los hombres la
> criatura con alma más hermosa y sabia,

Esta descripción difiere de la otra descripción anterior por el sentido, de alguna manera cínico, de las runas de palabra. Las runas de pensamiento no sólo garantizaban el conocimiento en lo material, sino también la sabiduría en lo espiritual. Purifican el alma lavándola del pecado. Los sacerdotes de más alto orden buscaban las runas de pensamiento, puesto que estaban más preocupados por los asuntos del espíritu que por lo material. Son caminos de comunicación entre el Ser más Intimo y el Ego.

Esto rechaza la opinión de algunos estudiosos que declaran la única materialidad de las runas. El poeta T.S. Eliot escribió: «Las runas y los hechizos son fórmulas prácticas destinadas a producir resultados concretos, tales como sacar una vaca de una ciénaga.»

La afirmación, tal como se sigue, es cierta, pero podía llevar a un entendimiento distorsionado de las runas. Los pueblos teutónicos habrían de enfrentarse a calamidades enormes, tanto naturales provocadas por sus fieros enemigos. Su preocupación principal era la supervivencia física, y el saber tradicional rúnico refleja esta intención, pero asumir a partir de esto que, nadie que usara las runas fuera capaz de aspirar a saberes filosóficos y teológicos más refinados, está plenamente injustificado. El hecho de que tales pensamien

tos no se escribieran alguna vez, no niega el hecho de su existencia.

Usar las runas para alcanzar un enriquecimiento en lo espiritual, es algo no menos práctico que sacar una vaca de una ciénaga. Aquellos que creen que lo que no pueden ver es, en cierto modo, poco práctico, y que por ello no se preocupen, es un claro síntoma que revela su ignorancia. Los estudiosos no son capaces de ver los aspectos más sublimes de la magia rúnica porque están ciegos a la luz del Espíritu. Examinan las vainas vacías del saber rúnico, pero pierden toda la sabiduría que subyace este saber.

Un uso menos significativo de las runas pero digno de mención es el acto de provocar el sueño. Odín, encolerizado con Brynhild por haber faltado a su voluntad, la sume en un mágico sueño. De acuerdo con Brynhild, él «le introdujo la espina somnoliente». Thor (ᚦ) es una runa , pero que tenga que ver algo con el conjuro de Odín es discutible. En el cuento alemán de la Bella Durmiente, el hecho de que la Bella estuviera rodeada de un muro de espinas puede estar relacionado con esta leyenda. Hay muchas semejanzas como ésta, entre los cuentos populares alemanes y la mitología teutónica. Un hechizo del Havamal puede ser una adivinanza relacionada con este sueño mágico:

Sé de un primer hechizo
que es desconocido para todos
los de cualquier naturaleza humana,
«Ayuda» así se nombra,
y concede ayuda,
en horas angustiosas
y momentos de tristeza.

Se puede asegurar que existían innumerables usos para los que se utilizaban las runas a partir de la diversidad de ejemplos que ha llegado hasta nosotros a través de la historia. La magia rúnica no era un formulario rígido, sino una herramienta flexible que podía ser aplicada libremente por

cualquier persona conocedora del arte rúnico para solucionar cualquier problema que se plantease en la vida.

Como las runas funcionan como herramientas, que no conllevan tipo alguno de censura moral, podían ser, y de hecho eran usadas, tanto para el bien como para el mal. Cuando se utilizaban con fines maléficos exigían un pago en maldad, cuando se usaban para bien hacían que éste se incrementara. En manos conocedoras del arte proporcionaban los medios para ensalzar el alma humana al nivel más alto. Las runas son, en verdad, el legado de Odín a su pueblo:

Algunas moran con los elfos,
Otras con los Aesir,
O con el sabio Vanir,
Y algunas todavía las poseen los hijos de la humanidad.

Estas son runas de libros
Como también las que conceden ayuda beneficiosa,.
Y todas las runas tabú
Y las runas de demás quehaceres;
A cualquiera le pueden ser provechosas
que no sean ni aturdido ni mimado;
Son cosas saludables de tener:
Prospera, pues, con ella
mientras aprendes su saber,
hasta que los dioses terminen con tus días de vida.



Ataud de Frank. Frente. Hueso de ballena. Norteumbría, siglo viii.
El panel de la izquierda muestra a Weland the Smith, a cuyos pies yace el cuerpo decapitado de uno de los hijos del Rey Nithhad, sosteniendo un cáliz hecho del cráneo del hombre asesinado. En la parte derecha el hermano de Woland, Egil, estrangula aves de cuyas plumas fabricará unas alas que le permitan a Woland escapar del cautiverio de Nithhad.
El panel de la derecha presenta la escena cristiana de la adoración de los Magos. Sobre las figuras de los Sabios están grabadas las runas magi. Las runas en derredor hablan de la ballena que quedó varada en la playa de cuyos huesos se hizo el ataud.



Ataud de Frank. Lado izquierdo. Hueso de ballena. Norteumbría, siglo vm. Una escena mostrando a Rómulo y Remo lactando, los legendarios fundadores de Roma, siendo alimentados por una loba. Las runas describen la escena. —Reproducidas ambas fotografías bajo el permiso de la Administración del Museo Británico.

Capítulo 4

SIGNIFICADO DE LAS RUNAS



A continuación se presenta el *futhark* germano de veinticuatro caracteres, la primera forma fijada de las runas. Los wiccan y otros grupos paganos, a veces usan los veintiocho o treinta y tres caracteres del alfabeto anglosajón llamado *futhorc* por haberse alterado la pronunciación de las seis primeras letras. Más adelante se examinarán las runas añadidas a las originales.

La forma primaria de cada runa va seguida de su forma secundaria, cuando la hubiere, su nombre, del significado abreviado de su nombre y de su transliteración. Se usan para nombrar las runas los nombres del inglés antiguo porque son más fáciles de pronunciar y recordar, pero se debe tener en cuenta que las runas son germanas. Después de un resumen se ofrece una explicación detallada sobre los distintos niveles de significado de cada runa y de las distintas formas en que pueden ser usadas en magia.

	Futhark germánico	*Futhorc* anglosajón	
		1.ª ampliación	2.ª ampliación
	FEOH (Ganado) -f UR (Uro) -u THOR (Mal) -th OS (Dios) -a RAD (Cabalgar) -r KEN (Antorcha) -k GYFU (Regalo) -g WYN (Gloria) -w	AC (Roble) -a AESC (Fresno) -ae YR (Silla de montar) -y EAR (Tierra) -ea	IOR (Anfibio) -io CALC (Lopa) -k GAR (Lanza) -g CWEORD (Desconocido) -q STAN (Piedra) -st
	HAEGL(Granizo) -h NID (Necesidad) n IS (Hielo) -i GER (Cosecha) -j EOH (Tejo) -ei PEORD (Manzana) -p EOLH (Defensa) -z SIGEL (Sol) -s		
	TYR (Tiw) -t BEORC (Abedul) -b EH (Caballo) -e MAN (Hombre) -m LAGU (Agua) -l ING (Dios de la Fertilidad) -ng DAEG (Día) -d ETHEL (Patria) -o		

1. ᚠ FEOH (ganado) — f

El primero de los tres *aettir* comienza con esta runa y de ella toma su nombre. Significa la bestia de carga y por asociación las cualidades que caracterizan al ganado. Todo lo que es doméstico y manso. De espíritu débil. Servil, estúpido, torpe. Para ser usada y poseída por los hombres libres. Cobarde. La forma de la runa es como la cabeza cornuda de una vaca.

Como el ganado constituía los bienes y se usaba en Alemania para pagar deudas, el significado original se sumergía en el concepto de riqueza. No existían sentimientos ambivalentes sobre la riqueza en los días anteriores a la Cristiandad. Feoh era considerada como una runa completamente positiva. No se asociaba sólo con las posesiones sino también con el honor. Las grandes riquezas permitían a un hombre regalar ricas donaciones que le otorgaban mucho renombre. Por esta razón la familia Scylding, mencionada en el *Beowolf,* gozaba de una gran estima.

La idea de Feoh pudo abarcar en tiempos el significado de ganado, o esclavos, que eran considerados animales de carga y unidades de riqueza. El dar esclavos capturados en batalla, y más tarde dar su equivalente en oro, era como conceder a otra persona algo de la gloria de la batalla. El valor y la fuerza de un hombre se medían por su botín.

Por lo que a la magia se refiere, Feoh se puede usar tanto para el bien como para el mal. Si se usa como exponente del poder de alguien en su ambiente, o para que aumente la riqueza de esa persona, entonces funciona como beneficiosa. Pero si se aplica directamente con propósitos desdeñosos, entonces aumenta la cobardía y la torpeza. Se puede usar para abatir el ánimo del enemigo y hacerle incapaz de actuar con eficacia. Puede crear miedo así como una dependencia servil.

2. ᚢ también ᚢ y ᚢ UR (uro) — u

El uro es una especie de buey salvaje que vivía en los bosques de Europa. Fueron exterminados en el siglo xvii. Tenía una estatura de seis pies hasta el lomo, pelo negro enmarañado y grandes cuernos con forma de espiral, poseía la fiereza de un jabalí y la fuerza de un toro. Tenía el mismo significado para los cazadores teutónicos que para los indios el bisonte americano de las llanuras.

Julio César, uno de los primeros letrados que entró en la maraña de la Germania, nos ofrece una buena descripción de esta bestia en *la Guerra de* las Galias:

> Es un animal algo más pequeño que un elefante y con el aspecto, color y forma de un toro. Son fuertes y ágiles y atacan a todo hombre y bestia que ven. Los nativos sufren penalidades para poder capturarlos en un hoyo y acto seguido matarlos. Esta práctica endurece a los jóvenes y los mantiene en forma. Los que matan a estos animales en mayor número, exiben sus cuernos en público para que se vea lo que han sido capaces de hacer, y ganar mucha admiración. El uro es imposible de domesticar, aunque se capture aun siendo joven. Los cuernos son mucho más grandes que los de nuestros bueyes, y su aspecto y forma es también muy diferente. Los germanos los aprecian mucho, engarzan plata en los bordes y los usan como vasos en sus banquetes más importantes.

Al abstraer las cualidades del animal, se puede percibir que Ur significa la potencia elemental masculina. Físicamente: fortaleza, agilidad y resistencia. Emocionalmente: valor, y audacia. Espiritualmente: libertad. Es decir, lo que nunca puede ser domesticado o esclavizado. El alma triunfante de la naturaleza. La forma de Ur es un cuerno o un falo erecto.

Su significado está en contraste directo con el de la runa Feoh. Es obvio que las dos primeras runas forman un par. Esta pauta seguida a lo largo de todo el alfabeto es muy útil para determinar los matices ocultos de ciertas runas. Los pares no son siemrpe opuestos aunque siempre presenten un fuerte contraste.

El uro es sinónimo de la virilidad. En la decoración de los cuernos y su cuidada conservación se refleja la importancia mágica que tenían y también en la consideración por parte de los anglosajones del uro como emblema de la runa cuando estos animales no se extendieron a las islas. Probablemente, el matar los uros fuera un rito para hacerse más hombre.

En magia la runa Ur se puede usar para infundir resolución y coraje, para devolver la esperanza y para ponerse en acción. También para aumentar la potencia sexual en el hombre. Cuando se utiliza indirectamente puede usarse como amenaza y como medio de fuerza destructiva.

3. ᚦ THORN (mal) — th

En el sentido más estricto Thorn es el nombre de un gigante perverso. Su figura ha llegado hasta nosotros por el cuento de la Gallina de los Huevos de Oro. Normalmente se le ha traducido como Demonio.

La forma de la runa es aguda y cortante, como un diente o una garra. Probablemente fue esto lo que llevó a los anglosajones a cambiar el significado de la espina que se encuentra en los rosales. Tanto el sentido antiguo como el nuevo contienen la idea de dolor y lucha. *El Poema* rúnico *de An*tiguo *Inglés* reza:

> La espina es extremadamente puntiaguda, dolorosa
> para cualquier guerrero que la atrape, inconmesurablemente fiera
> para cualquier hombre que descanse entre ellas.

Esto parece una descripción exagerada para una raza de guerreros acostumbrada a las penalidades de todo tipo, pero es apropiada si la aplicamos a un demonio gigante. Aunque se olvidó el significado primitivo de la runa, sus asociaciones continuaron. Al demonio Thorn podía denominársele como inconmensurablemente fiero.

En general, la runa transmite un sentido de fuerza maléfica opuesta a la voluntad humana. Es el poder brutal y destructivo del Caos en oposición al orden universal. Contiene las peores asociaciones de los gigantes de la escarcha. En los poemas rúnicos en Escandinavia, los gigantes recibieron el nombre de «torturadores de mujeres», un término que resume su crueldad.

En magia, esta runa es maléfica cuando se aplica directamente a otra persona. Se puede usar para atraer la confusión y la destrucción, para que alguien sea, literalmente, visitado por el demonio. Aunque se utiliza simplemente para encarnar el mal, se puede rodear de otras runas protectoras y puede desterrar el mal de una persona o de un lugar.

4. ᚨ también ᚩ OS (dios) — a

Un dios, probablemente Odín. En un poema islandés existe una glosa que se refiere a esta runa «príncipe de Asgard y señor de Valhalla». En las runas anglosajonas vino a significar boca, y en las escandinavas desembocadura . Estos significados posteriores están relacionados con la naturaleza de Odín, que era el dios de la sabiduría, el señor de la poesía y de la labia.

Dos historias que se cuentan sobre Odín revelan esta parte en su naturaleza. Para adquirir la sabiduría Odín suplicó a su tío Mimir, un demonio acuático cuyo nombre significa El que Piensa, que le dejara beber de su fuente donde yacían escondidos todo el conocimiento y la sabiduría. Mimir asintió a condición de que Odín se sacara un ojo y se lo en

tregara como prenda. Tan deseoso estaba de adquirir la sabiduría de la fuente que accedió a esta condición y desde entonces se le conoce como El del Unico Ojo.

No quedándose satisfecho con la sabiduría, Odín buscó el arte de la poesía. El gigante Suttung poseía el aguamiel, una deliciosa bebida hecha de agua y miel que convertía a cualquiera que la bebiera, aunque fuera sólo una gota, en un gran bardo. Con estratagemas y mañas, el dios se ganó la confianza de la hija del gigante, Gunnlod, que le permitió probar el aguamiel durante tres noches seguidas a cambio de sus favores amorosos. De tres tragos Odín se bebió todo el brebaje llevándose consigo toda la poesía, a excepción de unas pocas gotas que calleron al suelo mientras volabá.

Lo que distingue al hombre de los demás animales es el discurso razonado. El Dios de los hebreos creó todo el mundo con una palabra. En la mitología teutónica la vida mana de los ríos y las fuentes, que son análogos a la boca de dios, que habla como fuente de energía creadora. Esta runa representa la oposición a la fuerza del Caos. La personificación de la razón y de la ley de la naturaleza, así como el dador de las leyes humanas que están en armonía con la voluntad de dios. Lo que es amable, benevolente y justo. La fuente de la verdadera felicidad.

En magia es una runa favorable. Abre el camino para el juicio en situaciones dfíciles y confusas. Trae la calma. Lleva la luz a la oscuridad. En su significado secundario proporciona conocimiento y buena labia, y actúa como medio de revelación divina. Los profetas de la Biblia podían haber profetizado bajo la influencia de esta runa.

5. ᚱ RAD (Cabalgar) — r

Un viaje a lomos de un caballo. En el Antiguo Poema Rúnico Inglés se dice que el viaje es agotador, el caballo fuerte y el camino largo. Sendos elementos están cargados de

significación. Para los antiguos germanos los viajes alcanzaban dimensiones épicas, en una época en que los caminos eran pocos y malos. Pequeños viajes requerían semanas y los largos, meses e incluso años. La resistencia física se ponía a prueba hasta el límite. De este modo el viaje se convirtió en una metáfora de la vida misma.

Se dependía complentamente del caballo. Sin él, el jinete quedaba a solas sobre sus propios pies, a merced de los lobos y los seres sobrenaturales. El caballo se convirtió en el transporte en sí, equivalente al barco en el mar. Se ha sugerido que Rad actuaba como un embrujo para los viajeros. La runa poseía asociaciones místicas con todo tipo de viajes. Esposible que se les diera esta runa a los muertos para guiarles en su camino al mundo bajo tierra.

En abstracto, Rad significa búsqueda y lucha. Sobre todo búsqueda. Búsqueda de la realización, y quizá de la sabiduría espiritual. En el plano material significa viaje físico, cambio de domicilio, así como una mudanza forzada.

En magia se puede usar para buscar lo desconocido. Si se aplica sobre otra persona hace surgir el desasosiego y la insatisfacción, y puede producir cambios en la vida que serán buenos o malos dependiendo de las runas que la acompañan.

6. ᚲ también ᚴ KEN (antorcha) —k

Originariamente hace referencia a la luz, que en el pasado la producían las antorchas y las hogueras. La luz humana es opuesta a la luz natural del sol. La luz física de la llama se asociaba con facilidad con la luz de la mente, del mismo modo en que la oscuridad estaba asociada con la ignorancia. El intelecto y su agudeza penetrante iluminan los rincones oscuros del alma y disipa las sombras. La runa puede haberse asociado después con el tránsito de los muertos. El viajero en su viaje al más allá llevaría a Ken consigo como la luz iluminadora de su razón, guíay alivio.

Las virtudes más altas se han asociado siempre con el esplendor. Existen referencias en el Evangelio de la luz brillante de Cristo. Las revelaciones de Dios a los profetas tomaban forma de luz, como cuando Moisés vio el arbusto ardiendo. El blanco es un color sagrado en diversas culturas: el búfulo blanco de los indios americanos, el caballero blanco en la herencia popular europea, la paloma blanca de la paz.

En las runas de Cynewulfin, los pasajes donde el poeta anglosajón puso su nombre en forma de acertijos rúnicos, Ken se usa como cifra de inteligencia. Hablando del juicio final Cynwulf dice: «Entonces *cin* temblará, oirá al rey, el regidor del cielo, hablar y pronunciar duras palabras a aquellos quele obedecieron negligentemente y con anterioridad en el mundo». Parecería que esto es como usar la luz como el regalo de su mismo ser —el alma— donada por Dios.

Los germanos primitivos incineraban a sus muertos. Se ha intentado relacionar la runa Ken con algún ritual del culto al sol. Símbolos de la figura del sol aparecen en algunos grabados de la Edad de Piedra y también aparecen junto a las runas en algunas reliquias bélicas, como la cabeza de lanza encontrada cerca de Brestlitovsk en la URSS, por ejemplo. Tal conexión no sería incompatible con la interpretación de Ken como antorcha, luz, y progresivamente, inteligencia.

La palabra escocesa *ken,* que hoy en día significa conocer, en tiempos significó ver, reconocer, e incluso designaba la capacidad de vista, puede ser descendiente de la runa Ken. La forma de la runa es algo que vuela y agujerea.

En magia la runa puede ser utilizada en conjunción con su compañera Rad para penetrar en los misterios. Aplicada a otra persona provoca entendimientos repentinos e intuiciones, y disipa la ignorancia. Aplicada de forma perversa frustra el aprendizaje o el conocimiento. Representa el más alto de los tres niveles del hombre.

7. X GYFU (Regalo) — g

Los regalos jugaban un papel muy importante en la cultura germana. Un jefe mantenía a los jóvenes guerreros que le seguían con regalos, caballos, armas y fiestas en abundancia. Las relaciones entre tribus siempre se llevaban a cabo con el intercambio de costosos presentes. Tácito escribe en su Germania:

> Es corriente darle al invitado que marcha cualquier cosa que se le antoje pedir, y sin dudar siquiera un instante. Realmente les encantan lor regalos, pero no esperan nada a cambio, ni sienten obligación alguna por lo que reciben.

Dar y recibir regalos de los dioses se habría considerado como una extensión natural de estas costumbres. De acuerdo con esto, Gyfu se ha considerado como un símbolo mágico conectado con el sacrificio. Parece más que se refiera a los sacrificios hechos a los dioses que a los regalos hechos a los hombres, debido a la naturaleza de las deidades teutónicas se esperaba que los dioses paganos, tales como Thor y Odín, dotaran a los hombres con fuerza y astucia. Incluso éstas podían serles retiradas debido a un antojo. Por otro lado, los hombres estaban obligados a hacer sacrificios a los hombres, para que éstos no se encolerizaran y les visitaran mandándoles infortunios.

Incluso antes de la llegada del Cristianismo sería razonable unir a Gyfu con la caridad. La generosidad era la virtud de los grandes jefes. Los codiciosos eran despreciados y se creía que éstos sufrían un hado desfavorable. Gyfu vendría a significar algo de valor personal que se da libre y voluntariosamente. Podría ser un sacrificio vital renunciar a la felicidad del presente en aras de los encantos futuros. Es bueno sacrificar lo más bajo por lo más alto; terrible el sacrificar lo más alto por lo más bajo. La cruz es un símbolo ancestral del sufrimiento.

En magia es un símbolo de comienzo. Lo que se debe abandonar para adquirir sabiduría y fuerza espiritual. Ningún paso hacia adelante es posible sin dolor ni pérdida. La runa

se puede aplicar a otra persona favorablemente como portadora de dones, o de manera desfavorable como causante de sacrificios.

8. ᚹ WYN (Gloria) — w

Aunque se ha traducido normalmente como alegría, gloria es más adecuado, puesto que sugiere placer en la posesión. Aunque la gloria es algo intangible se puede ganar o perder. Mientras se posee, se muestra como si de banda de honor se tratare. La gloria también comprende la alegría en el sentido en que ella no es posible sin ella.

En relación con su compañera Gyfu, Wyn es lo que resulta del acto de dar. La recompensa natural al sacrificio. El sacrificio hacia los dioses se paga con la victoria en la batalla y **el** honor en la vida. La generosidad porta toda clase de recompensas, ya sean tangibles o espirituales. En su más alta forma Wyn es el éxtasis, la fusión con la Luz divina.

A Odín se le menciona en conexión con esta runa en un poema anglosajón titulado *El Hechizo de las Nueve Hierbas:*

> Para Odín recoge nueve ramas de gloria, él
> castigó a la víbora y la deshizo en nueve
> partes.

La víbora es la serpiente del jardín del Edén, una forma empequeñecida de dragón. Las ramas de la gloria son varillas mágicas que tenían runas grabadas en ellas representando nueve fuerzas naturales. Sin embargo, de cualquier cosa que se patrone con nueve objetos resultan diez partes. El nueve se usa en el poema como ciclo de perfe,,cción, una trinidad de trinidades. El número diez comienza un nuevo ciclo y es por tanto tangible. Golpear la serpiente se considera un acto espiritual.

En magia, Wyn es la recompensa por el sacrificio espiritual; la fuerza que brilla en el nombre dado al neófito cuando toma su identidad mágica y es ensalzado por encima del hombre común. La runa se puede usar como un cúmulo de energía, de la misma manera que la utilizó Odín para mostrar su autoridad. La gloria a los ojos de los dioses se traduce como fuerza en los asuntos de los hombres.

9. ᚺ también ᚻ y ᚼ HAEGL (Granizo) — h

Haegl se puede interpretar literalmente como granizo, un fenómeno natural milagroso y aterrador. A los teutones les parecía que los dioses descargaban su ira sobre la tierra cuando arrojaban aquellas piedras blancas para arruinar las cosechas y matar los pájaros. Se pensaba que el granizo era una de las armas de los gigantes de escarcha.

En abstracto Haegl significa penalidad. Sufrimiento involuntario y sin motivo. Las aflicciones del trabajo. Caulquier injusticia lanzada sobre el hombre por los hados. La pérdida del amado o de la amada. Una enfermedad inexplicable. El hundimiento de un barco o el cojear de un caballo. Desastre de violenta naturaleza. Haegl es destructor activo y masculino. Destruye los campos de grano a golpes de martillo. Su acción es visible y física.

Con esta runa comienza el segundo aett, que lleva su nombre. Se han hecho especulaciones sobre si Haegl es el nombre de una deidad desconocida, ya que las runas por las que empiezan los otros dos *aettir* se pueden relacionar con dos dioses: Feoh es el símbolo natural de Frey, y Tyr es otro nombre de Tiw. Pero como no se ha encontrado ninguna referencia a ningún dios Haegl es mera especulación. Si Haegl es un dios debe haber representado un papel similar al de la diosa hindú Kali, la Destructora. Tiw es el dios de los asuntos judiciales. Frey es el dios de la generación. La trinidad quedaría completa por el dios de la destrucción.

En magia, Haegl es una runa que se presta al uso maléfico. Proyectar sus cualidades en otro es mandarle sufrimiento y penalidad, que estarían más concretamente definidos por las runas que la acompañen. Es un sufrimiento sin esperanza de redención, implica un dolor despiadado y una pérdida violenta.

10. ᚾ NYD (Necesidad) — n

La necesidad de resistir. Ese elemento en el alma humana que se resiste a aceptar su destino. La voluntad férrea para resistir incluso cuando no hay esperanza. Resistencia contra todo lo que se ponga por delante. Se muestra en circunstancias extremas como enfermedades mortales, o desastres de la naturaleza: el enfermo de cáncer que se resiste a aceptar la muerte; el accidentado que continúa luchando contra viento y marea después que su conciencia lo ha abandonado, estas personas ilustran el poder de Nyd.

No hay gloria en Nyd. Se la describe en el poema *:Salomón y Saturno* como la peor suerte que puede acontecerle al hombre. Es inútil ofrecer resistencia a tal suprema fatalidad, porque yace más allá del control de la voluntad. Nyd es enviada por los dioses para probar y enseñar. Produce templanza en el espíritu. Quien experimenta a Nyd y sobrevive, se convierte por ello en el más fuerte. En tiempos históricos, los campos de concentración de la Alemania nazi generaron enormes cantidades de Nyd.

Nyd está relacionada con Haegl en varias referencias ancestrales. en el *Abecedarium Normandiam* las dos runas aparecen en la misma línea que reza: «El granizo tiene necesidad». En *El Poema Rúnico de Antiguo Inglés* los versos para Haegl y para Nyd tienen construcciones paralelas:

> El granizo es el más blanco de los granos; se desliza hacia abajo desde

las alturas del cielo,
y las ráfagas del viento lo sacuden; entonces se transforma en agua.

La dificultad oprime el corazón; sin embargo algo a veces se transforma para los hijos de los hombres
en un recurso de auxilio y salvación, si saben aprovecharlo con tiempo.

Nyd es la fuerza del espíritu humano que le permite sufrir a Haegl. Ambas van juntas. Sin grandes penalidades la necesidad de resistir nunca se ejercitará. La forma de la runa Nyd sugiere una cruz quebrada o quizá un hombre que lleva una carga difícil y desequilibrada.

En magia, la runa trae fortaleza y desafío cuando toda la esperanza está perdida. Hace que la cara de ciertos muertos adquiera una expresión intrépida. Volcada sobre otra persona produce la fuerza interior que permite sobrevivir en sufrimientos extremos, tanto de índole física, como psíquica. Pero utilizada indirectamente es portadora de penalidades, cuando se hace con intenciones negativas.

11. ᛁ IS (Hielo) — i

En el sentido estricto esta runa quiere decir hielo, particularmente la capa delgada que cubre bahías en el mar y lagos en los ríos. Todos los pueblos del norte habían de desplazarse por caminos helados durante el invierno. Su aspecto era traicionero. Un viajero incauto podía caer en el hielo y perderse sin dejar rastro. En El *Poema* Rúnico Islandés se escribe:

El hielo es corteza de los ríos y
techo de las olas
y destrucción para los hombres.

Las cualidades que distinguen al hielo son el secreto y la traición. Se forma de manera silenciosa, sellando las aguas y

confinándolas como si de jaula de acero se tratase. Es duro cuando el hombre quisiera que fuera blando y viceversa. Nunca se puede confiar en él. Rodea el casco de un barco y lo tritura con sus salvajes garras. Es para la pisada incauta y arroja dentro de sí al caballo o al transeunte.

Sus cualidades engañosas lo hacen femenino. Si Haegl es el golpe del hacha, Is sería el veneno en el vaso de vino. El hielo también tiene sus aspectos atractivos y sugerentes. Como establece *El Poema Rúnico de Antiguo Inglés:*

> Reluce tan claro como el cristal, tanto como las joyas;
> es un suelo labrado por la escarcha, hermoso para ser contemplado

La mayor parte de su peligro recae en su apariencia, pues parece invitarnos. El silencio y la calma del hielo consiguen des prevenir al viajante. Un paso sigue a otro y antes de darse cuenta se ha escabullido en él hasta la cabeza.

Otra cualidad del hielo es su inmutabilidad. cierra la vida bajo su superficie y la mantiene inmóvil como si de hechizo se tratara. Incluso clama las incansables olas. Por el poder de Is las cascadas y fuentes se convierten en monumentos rígidos.

En magia evita acciones mediante ardides escondidos y sutiles. Se puede usar para congelar una intención o emoción antes que se desarrolle completamente. También es capaz de causar una catástrofe imprevista en la que la víctima no puede percibir el desarrollo. Pero su cualidad principal es la de impedir acontecimientos.

12. ᛃ también ᛄ GER (Cosecha) — j

Cosecha es el significado específico de esta runa, aunque desde un punto de vista más general, ciclo sería una denominación más útil. Indica el ciclo completo del año cuando la labor de los campos en primavera y verano se ve recompensada en el otoño. Los antiguos germanos no reconocían el otoño como

una estación. Según Tácito sólo reconocían la primavera, el verano y el invierno. Quizá consideraran el otoño como un resumen de todo el año más que como un cuarto de éste igualmente diferenciado.

Ger se generaliza como cualquier revolución o ciclo de cambio. Un cambio en la suerte. Un ciclo de vida. Todos los ciclos naturales como las fases de la Luna. Los cambios de las estaciones. Ger ha sido definida por los estudiosos en varias ocasiones como año, primavera, verano y estación de la cosecha. Su significado más amplio comprende todos éstos.

Para los teutones el ciclo más obvio era el cambio del verano al invierno y viceversa. La alegría y la abundancia cosechada se oponían a la pena silenciosa de la congelación de los lagos, los ríos y el mar. La calma de Is está en agudo contraste frente al movimiento cíclico de Ger. En invierno todo se para; con el retorno del sol las cosas comienzan a moverse de nuevo. Ger es cambio, y el cambio siempre es cíclico.

Incluso la misma forma de Ger nos sugiere una energía que da vueltas. Es un torbellino, un vórtice de fuerzas activas. La forma alternativa de Ger muesra un eje atravesando el centro de un círculo. Este es un símbolo hindú que significa generación.

En magia, Ger se utiliza para provocar la inversión de las circunstancias. Hace que la rueda de la fortuna se vuelva, que lo alto venga abajo y que lo bajo se vaya a lo alto. Hace que los acontecimientos den una vuelta completa. De forma más esotérica se usa para actualizar un deseo, haciendo que una visión interior se convierta en una realidad física. El cumplimiento de los proyectos.

13. ᛇ EOH (Tejo) —ei (un sonido entre la e y la i)

El tejo es un árbol de hoja siempre verde, con bayas de un rojo brillante y una madera resistente y elástica. Se utilizaba para fabricar arcos, y hasta una de las transliteraciones de Eoh es un

arco hecho de tejo. Eran muy preciados por su fuerza los arcos de tejo.

Parece haber estado relacionada con el acto de arder. *El Poema Rúnico Noruego* dice:

> El tejo es el más verde de los árboles durante el invierno;
> cuando arde, chisporrotea.

En *El Poema Rúnico de Antiguo Inglés* se denomina a Eoh como el guardian de la llama. El fuego era sagrado para los teutones. El perenne color verde del tejo parecía dotar a la madera de poderes rehabilitadores. En tiempos primitivos era costumbre quemar los cuerpos de los muertos antes de enterrarlos. Quizá se quemaran las varillas rúnicas hechas de tejo en las piras funerarias para ayudar a los muertos a alcanzar la vida eterna.

Los tejos se plantaban también en los cementerios, donde hoy en día todavía se pueden ver; o quizá los muertos fueran incinerados en arboledas de tejo. Se cree que el tejo atrae fuerzas sobrenaturales. De hecho se mira con pavor a los tejos antiguos puesto que se cree que atrapan y absorben los espíritus de los muertos, impidiéndoles vagar.

Una madera que chisporrotea cuando arde no es la más requerida en el uso doméstico. Pero en magia se puede considerar el chisporroteo como un presagio favorable. Existe una forma clásica de adivinación en la que el crepitar de las ramas del laurel arrojadas al fuego se considera como un signo favorable.

Los amuletos hallados por los arqueólogos en forma de varita mágica y hechos de tejo atestiguan la consideración de esta madera como poseedora de poderes mágicos de carácter vigorizante y protector. Puede considerarse la runa Eoh como sinónimo de fuerza y vitalidad. El término yeoman, que significa soldado, originariamente significaba seguidor de un jefe, o sea, el arquero; este término tiene connotaciones de todas estas virtudes en la expresión «servicio de yeoman".

En magia, esta runa se puede usar para prestar fuerza y proporcionar una base firme. Se depende de ella en épocas de necesidad. Puede proteger a una persona de ella misma volvién

dola inteligente y pensadora. Evita la conducta autodestructiva. De forma más mística proporciona un instrumento de alivio a la oscuridad del alma.

14. ᛈ PEORD (Manzana) — p

El significado originario de esta runa sería probablemente manzano. Sin embargo, Peord es una de las runas más oscuras y ninguna de las interpretaciones es lo suficientemente adecuada. Se han propuesto varias definiciones tales como la de peón, ficha, caja de dados, tablero de juego e incluso pene. Estas especulaciones surgen a partir del contexto en el que se sitúa. *El Poema* Rúnico *de* Antiguo *Inglés:*

> Una mesa de juego (?) es siempre fuente de recreo y
> divertimiento
> para príncipes orgullosos, donde los guerreros se sientan
> felizmente juntos en el banquete.

La definición de Peord como un juego, o forma de juego, aunque sea generalmente correcta en el contexto del poema, ha sido modificada en su significado primitivo. En un principio todas las runas se referían a objetos naturales o a los elementos. Solamente se trivializaron las runas cuando fueron interpretadas por sociedades ya asentadas. Por ejemplo, el tejo pasó a ser arco de tejo, el ganado pasó a ser riqueza, la necesidad de resistir se convirtió en una obligación feudal.

Sin embargo, si tablero de juego es su significado degenerado, se puede establecer un lazo con el significado primario de la runa, manzano. Tácito en su *Germania* menciona cómo los antiugos germanos procedían a la adivinación mediante las ramas de árboles cargados de frutos e inscribiendo runas en estas ramas. El árbol frutal más obvio en los bosques del norte es el manzano. La historia nos enseña que las formas más frecuentes de la adivinación degeneraban en formas de juego. Así el Tarot

evolucionó a un juego de cartas común. Los dados derivaron de la geomancia. De esta forma no es improbable que la adivinación germana fuera reducida con el tiempo a una modalidad de juego de mesa, probablemente alguna variante de las damas. De haber sido así el nombre rúnico de la madera usada habría desembocado en el nombre del juego.

Todo esto es a grandes rasgos muy especulativo. Sin embargo, merece la pena señalar que otro estudioso llamado Marstrander llegó a la misma conclusión mediante otro camino filológico. Relacionaba el nombre de la runa Peord con el nombre irlandés para manzano, que es *ceirt,* y conectaba ambos ateniéndose a la evolución de las palabras.

Tendría sentido el hecho de haber una runa aparte para el manzano. Hay muchas runas que tienen nombre de árbol. La manzana tiene asociaciones mitológicas y mágicopoderosas: las manzanas del árbol del conocimiento, la manzana dorada que le dio Venus a Paris; las manzanas de Idún con las cuales los dioses conservaban su juventud; las manzanas de Sodam, preciosas cuando se las contemplaba, pero su interior era de ceniza; las manzanas de Istkahor, dulces por un lado y amargas por otro.

En la mitología teutónica la manzana parece haber sido un símbolo beneficioso. El dicho «toma una manzana al día y no verás al médico ni un día», aún es popular. Sin embargo, las manzanas tienen su cualidad ambivalente. Una fruta tan deliciosa y seductiva se convierte con facilidad en un instrumento del mal. En el cuento de Blancanieves, la malvada bruja utiliza una manzan para esconder el veneno.

Para los antiguos germanos Peord probablemente significara cornucopia de vida o salud. Su forma es cerrada como un vaso emboquillado. La manzana era una placentera fuente de sus' tento y por consiguiente era celebrada en las Bacanales. Las connotaciones negativas derivan de las positivas, demasiada celebración trae malestar al día siguiente. En este sentido Peord se opone a su par complementario Eoh, que es serio y frugal por naturaleza. Ambas son runas de árbol, pero con asociaciones ferentes. En la fábula de la Hormiga y la Cigarra. Eoh podía

aparecer en lugar de la hormiga y Peord en el de la cigarra. Aquellos que rezuman grandes cantidades Peord son gente divertida de la que rodearse, pero poco formales.

En magia, esta runa trae abundancia y placer incluso en exceso y es un runa que no debe usarse en demasía. Es la más feliz y brillante de todas las runas. Echada sobre otra persona con intenciones malignas puede inducir al exceso en la gula, la lujuria y la embriaguez. Puede volverles derrochadores. Al igual que el vino es delicioso con moderación, pero mortal en exceso.

15. ᛉ EOLH (Defensa) — z

Esta es otra runa que parece estar conectada con un símbolo muy antiguo, la mano extendida, cuyo gesto nos recuerda un signo instintivo para apartar el mal. Han sido encontradas en cuevas, donde vivieron una vez los hombres prehistóricos, huellas de manos. Los indios americanos utilizaban este símbolo para la paz. Símbolos similares, pero con cinco ramas, se usan en el norte de Africa para protegerse del mal de ojo.

Se debería hacer una objección, puesto que si Eolh hubiera sido concebida para representar la mano humana habría de tener cinco protuverancias. De hecho, ésta es una de las runas menos inteligibles. En poemas rúnicos posteriores parece haber significado juncoalce, que podía ser una clase de hierba dura de la que se alimentaban los alces. Pero también se la ha interpretado como sauce, acebo de mar, incluso como el signo de una deidad oscura llamada Alcis, que Tácito menciona.

Al menos se sabe una cosa: los guerreros llevaban la runa para que les protegiera en la batalla. En *El Poema Rúnico de Antiguo Inglés* las connotaciones defensivas permanecen:

> El junco suele vivir en los pantanos,
> creciendo en el agua, produce heridas dolorosas
> que tiñen de sangre a todo hombre
> que lo tome en su mano.

Alguien que de niño haya intentado desgarrar un puñado de helechos silvestres entenderá completamente lo que aquí se quiere decir. Se separan las fibras de las hojas de los helechos y cortan la piel como si fueran navajas. Este poema es similar alque representaba Thorn.

En *El Poema* Rúnico *Noruego* se relaciona a Eolh con la garra de un halcón y pictóricamente ésta sería la mejor correspondencia. En el sepulcro de un chamán descubierto en Copenhage, se encontró la garra de un halcón junto con otros utensilios mágicos. Las garras del halcón son el punto principal de su fuerza; con ellas coge y mata a su presa. Los pueblos teutones probablemente fueran conscientes de su fuerza. Las garras de los halcones momificadas encarnarían la velocidad, la nobleza y su fuerza. Entre los indios de América, el águila ocupaba un lugar preeminente en la jerarquía mágica.

Sea cual fuera el significado originario de la runa, se está de acuerdo con su significado general, mantente alejado o sufrirás las consecuencias. Es como una especie de escudo que la persona levanta para protegerse tras él.

En magia se usa para la defensa en todos los niveles: físico, emocional e intelectual. Protege contra los ataques de los hombres, las bestias o los espíritus. Se le puede mandar a otra persona para mantenerla a salvo del mal. Eolh tiene presencia importante en los amuletos rúnicos que se llevan en los rituales peligrosos que se descubrirán más adelante.

16. también SIGEL (Sol) — s

Sigel representa los rayos que emanan del sol y llegan a la tierra, es la fuerza activa. Su forma sugiere un relámpago. En la carta Tarot de la Torre, se muestra un relámpago que sale del sol para destruir una torre de piedra, que generalmente se asocia con la torre de Babel.

Los nacis sabían del poder destructor de esta runa cuando la eligieron como insignia de la S.S. En realidad la cruz gamada no

son más que dos runas sigel entrecruzadas que recuerdan la bola llameante en remolino de un meteorito que cae. En los tiempos paganos los meteoros se consideraban como armas de los dioses, particularmente de Thor, cuyo martillo se creía, en un principio, que era un meteorito.

Los germanos adoraban al sol. César menciona el culto al sol, y de hecho las numerosas ruedas solares grabadas en la roca lo atestiguan, así como ciertas reliquias: el altar de bronce hallado cerca de Ystad en Suecia. Este último es una pieza importante, labrada toscamente con forma de tambor. Descansa sobre diez ruedas de bronce ataviadas con círculos concéntricos y anillos de fuego que forman una imagen solar de proporciones impresionantes.

El poder de fuerza ofensiva que sugiere la forma de la runa Sigel queda patente en estos versos de *El Poema Rúnico Islandés:*

El sol es el escudo del cielo y
el rayo luminoso y el
destructor del hielo.

En magia, Sigel es la espada de la justicia, el justo castigo de los dioses. Se usa para destruir al enemigo y luchar en confusión hasta el corazón del problema. Sigel es un arma ofensiva como Eolh lo es ofensiva. Se usa para castigar. Sus efectos son similares a los de la espada de los rituales mágicos. Como es un instrumento de Luz, no se puede usar para incurrir en el mal y salir impune. Los intentos de prostituir la runa con fines oscuros acaban trágicamente.

17. ↑ TYR (Tiw) — t

El tercer *aett* del *futhark* germano comienza con esta runa y de ella toma su nombre. Uno de los dioses teutónicos más importantes de los tiempos prehistóricos había degenerado en una

deidad menor de la guerra para cuando los historiadores roma, nos empezaran a recoger las costumbres germanas; además se le comparaba innoblemente con Marte. Sin embargo, de lo que podemos dilucidar de su naturaleza, merecía algo mejor. Su gran valor era refrenado por su inteligencia y su sentido del honor. La ira ciega y asesina característica de Marte no formaba parte de la forma de ser del Tiw original. Era el dios de los juicios legales y morales, el defensor de los juramentos. Se le podía comparar más bien con Mercurio que con Marte, ya que tanto Tiw como Mercurio eran instrumentos de alta justicia.

Dejando a un lado su carácter primitivo, el tardío Tiw era dios de la guerra. La runa ↑ es similar al símbolo de Marte ♂. Se grababa en las armas y se llevaba a la batalla para infundir valor y astucia. Aparece en muchos amuletos rúnicos. Es muy significativo el que exista una similitud entre la forma de Tyr y la de la mayoría de los objetos punzantes, sobre todo la lanza. El arma favorita de los germanos era una lanza corta y ligera llamada *framea,* que podía ser tanto arrojada al enemigo como utilizada en la lucha cuerpo a cuerpo.

En El *Poema* Rúnico *de Antiguo Inglés* la esencia de Tyr en una constelación o en una estrella o quizá en un planeta de la noche. Incluso entonces seguía manteniendo sus connotaciones de fidelidad y seguridad:

> Tyr es una de las señalesguía, mantiene la fe de
> los príncipes; y orienta siempre su camino bajo
> las nubes nocturnas; nunca traiciona.

Esta definición tardía puede hacer referencia al planeta Marte o a una constelación de estrellas. Quizá se trate de la Estrella Polar que en los mapas se simboliza con el signo: ⯒ . La Estrella Polar es en verdad una guía porque siempre mantiene su posición y nunca traiciona.

En magia, Tyr es similar a Sigel, en cuanto que son armas ofensivas, pero Tyr se refiere más específicamente a las cualidades humanas del valor y la resolución. Confiere su fuerza en batallas de todo tipo, hace que los miembros debilitados continúen

en pie y guía las armas a su objetivo. Grabada sobre un arma le ayuda a dar golpes exactos e impide su rotura. Aplicada a otra persona con intenciones malignas acarrea luchas en todos los niveles. Puede provocar luchas físicas o de conciencia dependiendo de cómo la runa esté modificada por las circunstancias, así como por las runas que la acompañen.

18. ᛒ BEORC (Abedul) — b

El abedul es un elemento muy importante en la cultura teutónica como símbolo del despertar de la primvera. Es el primer árbol de los bosques de Europa que reverdece después del largo invierno. En *La Rama Dorada* Razer describe como unos aldeanos rusos cortaban un abedul joven en primavera, lo vestían con ropas de mujer y se le hacían los honores con fiestas y celebraciones y después, posteriormente, se le arrojaba al arroyo. Frazer cree que este último acto sirve de hechizo para atraer la lluvia, pero con más probabilidad sea para desarrollar la fertilidad. Una variante de esta costumbre era vestir a la chica más guapa del pueblo con ramas de abedul.

El tronco delicado del abedul, sus delicadas hojas y su corteza dorada que posee el aspecto de un ornamento son todos elementos que contribuyen a atribuirle cualidades femeninas. Probablemente estaba relacionado con Freyja, la diosa que amaba el ornamento y la mujer más hermosa en Asgard.

Se colocaban ramas de abedul en las casas y en los establos para conseguir que las mujeres y las yeguas quedaran preñadas. Con un fin similar se fustigaban tanto hombres como mujeres. En la moderna Escandinavia la costumbre perdura en conexión con la sauna. Hasta tiempos recientes se golpeaba a los estudiantes de toda Europa con abedul para conseguir que sus mentes fueran productivas. En Cheshire existía la costumbre de fijar una ramita de abedul en la puerta del amado. La corteza del abedul evita el escorbuto y posee' otras cualidades curativas. El humo de la madera, al quemarse, es fragante y agradable

Generalmente, la runa significa salud, belleza y amor. Fomenta la vitalidad y el crecimiento y renueva la fuerza vital. Hace que las mujeres tengan hijos. El efecto de Beorc es antónimo al de su par rúnico Tyr, que trae la destrucción.

En magia, Beorc se utiliza para sanar y reconfortar en tiempos de penalidades. Se puede aplicar como hechizo amoroso, y de forma maligna para hacer surgir pasiones incontroladas. Sin embargo, no se la puede prostituir con facilidad ya que su naturaleza fomenta el equilibrio sano. Esotéricamente sirve de entrada al entendimiento de las fuerzas dadoras de vida de la tierra.

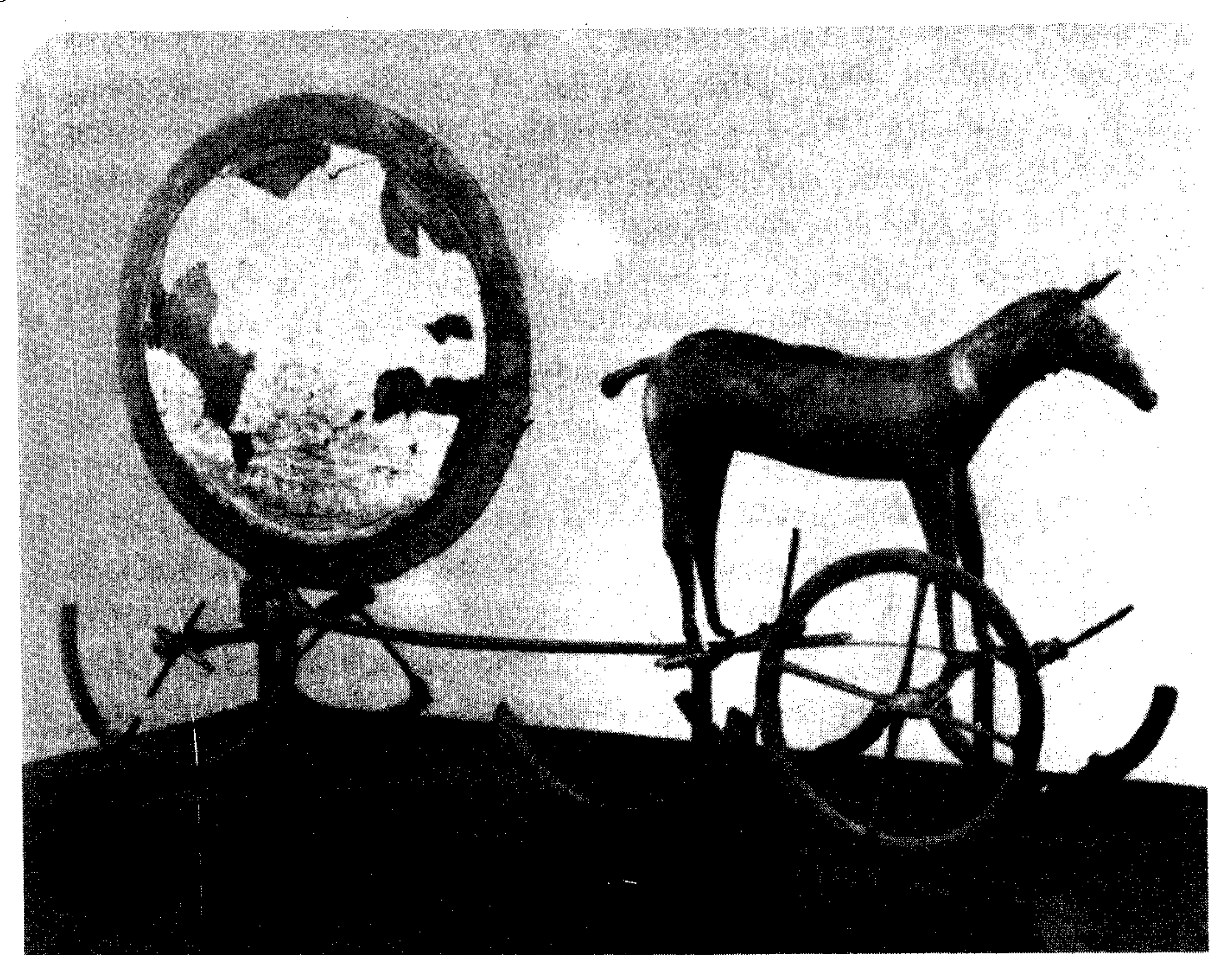
19. ᛖ EH (Caballo) — *e*

El caballo era para los germanos primitivos más que un medio de transporte. Era un animal sagrado relacionado con el culto al sol. Al sol se le veía montado en su carro, que corría a tra
vés del cielo tirado por corceles resplandecientes. Tácito escribe en *Germanio:*

> Estos caballos blancos mantenidos por el erario público en estos mismos bosques y arboledas consagrados, son puros y no conocen el sudor que produce el trabajo; se les ata a un carro sagrado, es el sacerdote, el rey o el jefe de la tribu quienes los acompañan y contemplan sus relinchos y bufidos.

En Trundholm, Dinamarca, se descubrió un carro de bronce que representa el disco solar y que es tirado por un caballo. Originariamente el disco estaba recubierto de pan de oro, la mayoría del cual se ha perdido. Tanto el caballo como el carro van montados sobre ruedas quizá para ser llevados en procesión. Las ruedas tienen cuatro radios y son muy semejantes a las diez ruedas que soportan el altar solar descrito en el apartado de la runa Sigel. Este modelo de carro solar se ha datado en una fecha tan temprana como el año mil después de Cristo.

Los bufidos de los caballos blancos sagrados eran interpreta



Carro del Sol. Bronce con baño de oro. Año 1000 a. C.
Se cree que se utilizaba con propósitos rituales. Sugiere la importancia que tanto el sol como el caballo tenían en el temprano culto teutónico.

—Reproducido bajo el permiso del Museo Nacional Danés.

dos por los sacerdotes como augurios, puesto que los consideraban mensajeros de los dioses. Merece la pena mencionar de pasada el maravilloso Caballo Blanco de Berkshire, Inglaterra, un gigantesco caballo estilizado escavado en la roca de una colina que sólo puede verse bien desde el aire. Probablamente, el caballo fue un animal sagrado en toda Europa desde la remota Edad de Piedra.

En el plano material el caballo simboliza la gracia, la velocidad y la fuerza, las virtudes físicas. Belleza tanto en su forma como en su función. No era un fin en sí mismo sino los medios hacia un fin. Un medio a través del cual los deseos del hombre se podían consumar.

En magia, esta runa puede usarse como el medio de solucionar un problema. Aplicada puede hacer que una persona se convierta en una bestia de carga para ser utilizada con un fin determinado. Genera el vehículo para la realización del deseo. En el plazo material proporciona un medio de transporte. Esotéricamente conduce al espíritu por encima de los obstáculos.

20. ᛗ MAN (Hombre) — m

La runa Man está emparejada con Eh, puede traducirse como ser humano o quizá como Mannus, el Adán germánico y el modelo arquetipo de la raza. En los poemas rúnicos se usa para referirse a todos los hombres, a la opinión general del ser: «el hombre constituye el crecimiento del polvo». Esta nota más bien deprimente se mantiene a través de los poemas más importantes. El concepto de hombre está relacionado con el de la inevitabilidad de la muerte. Hombre es lo mismo que mortal.

Ciertamente, los teutones vieron a tantas de sus familias sacrificadas que no les quedaban ilusiones acerca de la grandeza humana. Una de las piedras que poseen runas dice: «El sacerdote Vidken escribió en mí y aquí permaneceré un tiempo». Esto muestra que ni siquiera las piedras eran algo permanente. El tono pesimista de los poemas rúnicos puede ser debido a la in

fluencia del Cristianismo y no debe proyectarse al origen pagano de las runas.

Las cualidades que distinguen al hombre de las bestias son la inteligencia, el don de palabra y el libre albedrío. La runa Man significa las virtudes mentales. Otras facetas de Man son el poder de la imaginación, el deseo de adorar y la manipulación del ambiente. Es el alma humana quien da energía a estas capacidades.

En magia, Man se utiliza para evocar los poderes del intelecto. Cuando Ulises escapó de los Cíclopes irradiaba Man. Atrae la astucia y la osadía del estafador. Esta runa es el símbolo del hombre astuto y de la hechicera. Proporciona los medios para conseguir un fin.

21. ᛚ LAGU (Agua) — l

La forma de Lagu recuerda a un junco quebrado. Significa agua, particularmente la del mar pero también la de los ríos y cascadas. El agua es un símbolo complejo que tiene connotaciones tanto positivas como negativas. Hace las veces de fertilidad en forma de lluvia y arroyos, pero también representa a los monstruos de las pesadillas del mundo de las sombras cuando se presenta como un lago oscuro y en calma, incluso puede significar el caprichoso destructor de las naves encarnado en el océano sulfúrico. Como regla general las aguas estancadas y salobres son perniciosas, mientras que las claras y en movimiento son beneficiosas.

En tiempos pasados, los viajes por mar eran más fáciles que los terrestres. La mayor parte de los pueblos que no habían pasado su vida en un único lugar conocían la fuerza de las olas, el terror inicial de marchar y perder de vista la tierra, así como el profundo sentimiento de dependencia del capricho de los hados.

El agua era el sombrío reino de lo desconocido que los hombres cruzaban temerosos, ignorando lo que yacía bajo la superficie. Equivale a las profundidades del inconsciente que la

conciencia no puede sondear. Representaba el lado obsesivo y perverso de la sexualidad cuando no se mezclaba con la luz solar. En la mitología teutónica las ondinas eran espíritus del agua, hermosas sirenas que empujaban al hombre bajo la superficie de las aguas hacia la muerte. Sus canciones producían locura. Con todo y con esto no se puede evitar el agua, aun con sus aspectos más negativos, ya que es una necesidad de la vida diaria.

En magia, Lagu es una runa misteriosa conectada con los poderes lunares. Produce sueños y visiones. Locura. Falsos embarazos. Suicidios. Crímenes irracionales e innaturales. Se puede usar para vislumbrar el futuro, pero no se *debe* confiar en ella. Voluble. Sin embargo, cuando se han agotado todos los sueños y esperanzas una pequeña porción de Lagu puede provocar un cambio y un crecimiento. En la magia moderna se conoce el símbolo de la Copa y representa las cualidades más saludables del agua.

22. ◇ También ◻ y ᛝ ING (dios de la fertilidad) — ng

Ing era un dios de los daneses. La palabra del antiguo inglés *Ingwine* significa amigos de Ing, y se aplicaba a los daneses en el *Beowolf.* Tácito menciona una tribu que vivía en el mar Bálti co llamada los *ingaevanes. El Poema Rúnico de Antiguo Inglés* dice:

> Ing fue entre los daneses del este el primero
> en ser contemplado por los hombres, hasta aquella última época en
> que hacia el este) encaminó su partida sobre las olas, seguido de
> su carro;
> Ese fue el nombre que le dieron al héroe aquellos severos guerreros.

El dios Frey, que era la deidad teutónica masculina de la fertilidad, tiene otro nombre, *Yngvi. Sus* descendientes se llamaban *Ynglingar.Como* Frey era el hijo de Nerthus, la madre tierra, y viajaba en un carro, se supone que Ing ha sido también el

dios de la fertilidad, aunque esto es sólo una suposición. *El Poe*ma Rúnico *de Antiguo Inglés* lo describe como un héroe.

Es interesante el hecho de que su partida a través de los mares hacia el este la hiciera al frente de su carro. Se debería suponer que conducía el carro. Quizá fuera un viajero invisible en un modelo físico de carro sagrado, como Nerthus. Algo le habría inducido a marcharse a través de los mares —¿quizá la llegada del Cristianismo?— y que su carro sagrado fuera conducido tras él.

Nos deberíamos fijar en el hecho de que cuando el dios cruza las aguas, Ing está emparejada con Lagu. El cruzar las aguas era un eufemismo común relacionado con el tránsito hacia el mundo bajo tierra. Ing es un dios que se marcha como los grandes héroes que junto a sus armas eran arrojados al mar en barcos a los que se había prendido fuego. El carro de Ing, que le sigue, es el cuerpo inerte y hueco del dios.

Ing podía haber sido asimismo un dios del hogar, protector de la familia y de la casa, que aseguraba buena pesca y cosecha. Representaría el lado productivo y sano de la sexualidad. Lagu es la fuerza y la influencia de las aguas, Ing es la fuerza e influencia telúrica.

En magia, la runa se puede usar para superar los espejismos y las enfermedades mentales. Sirve de ayuda en los problemas diarios, pero no debe menospreciarse bajo ningún concepto. Ing es una fuerza poderosa del bien. Protege el hogar y todos aquellos que viven en él. Calma las disputas domésticas. Une las familias con lazos de cariño. Es una deidad realista que encarna las simples pero preciosas virtudes humanas que nacen de la tierra.

23. ᛞ también ᛞ DAEG (día) — d

Normalmente se interpreta Daeg como la luz del día, y está relacionada con el culto al sol. *El Poema* Rúnico *del* Anti*guo Inglés* denomina a Daeg como: «la gloriosa luz del crea

dor y la fuente de vida y esperanza». Frente a la luz del día, los horrores de la oscuridad son impotentes. La luz del día es la representación terrestre de la luz más etérea del espíritu divino. Si Ken es la luz artificial de antorcha en la casa de los hombres Daeg es la luz natural del cielo. Ken es el espíritu que actúa a través del hombre en forma de virtud humana; Daeg es el espíritu que actúa a través de la naturaleza para crear belleza del mundo divino.

Daeg también se puede interpretar como un periodo de tiempo en el que la luz cobra fuerza, alcanza su máximo esplendor y posteriormente declina. Para los germanos el día comenzaba con la oscuridad. Tácito, el historiador romano que recogió este hecho, lo encontró muy extraño:

> En vez de contar los días como lo hacemos nosotros, ellos los cuentan por noches y de esta manera fijan sus citas tanto ordinarias como legales. Consideran la noche como portadora del día.

El paso del sol a través del cielo podía conectarse con el paso del alma humana por la vida terrenal. comienza en la oscuridad del vientre; el nacimiento, el alba; la completa virilidad, en el mediodía; la vejez porta claramente la debilidad, seria el crepúsculo; y la muerte sella los párpados de nuevo en la oscuridad.

En lo abstracto Deag puede significar lo completo o la totalidad. La duración de un proceso o de una cosa. Un círculo que define los límites. Un nombre, que ante Dios define la totalidad de una vida. El periodo de existencia debería diferenciarse de Ger, que significa revolución e inversión.

En magia, la runa puede usarse para completar cualquier cosa que continúe o esté inconclusa. Usada maléficamente puede provocar la muerte. Hace que concluyan las batallas y las historias de amor. Fomenta la conclusión de acuerdo con las leyes naturales de los dioses. Puede utilizarse para establecer límites o cantidades. En su otro sentido, como luz de la naturaleza, Deag se puede usar para desterrar la influencia opresiva de un ambiente hostil.

24. ᛟ ETHEL (Patria) — o

En su uso primario, esta runa indicaba el lugar de nacimiento en la localidad inmediata donde un clan o tribu habitaban. La tierra era importante para los germanos. Las familias preferían vivir algo distantes a apiñarse unas a otras en pueblos y ciudades. El origen de Ethel puede estar en este espacio circular alrededor de la casa.

Cuando las sociedades teutónicas evolucionaron se modificó el sentido de las runas primero para referirse a la tierra heredada y posteriormente a la propiedad heredada. Utilizada en este amplio sentido Ethel significa la suma de los terrenos acumulados, las donaciones de los jefes, los despojos de guerra, así como el arte de sus propias manos.

Propiedades, en terreno, es el significado general aceptado para la runa Ethel, que se sitúa en último lugar en el *futhark* tradicional. Es complementaria con la runa Feoh, la primera del alfabeto, uno de cuyos significados es la posesión transitoria. Estos dos tipos de posesiones eran interdependientes puesto que el ganado,la posesión transitoria más importante entre los germanos primitivos, necesitaba de tierra en la que pastar, mientras que la tierra sin ganado carecía en gran medida de valor.

Extendiendo el significado de la runa esta vendría a quere decir país de origen o lugar de nacimiento. Seria como la evolución natural de la runa del mismo modo en que cualquier noción nace a partir de las posesiones de los clanes familiares en conjunto. En la magia práctica moderna no sería incorrecto el emplear a Ethel como símbolo de una nación.

Si Daeg representa la duración de la vida humana, Ethel podía representar la conclusión de la vida sobre la tierra. La tierra de origen de cada hombre es aquella en la que el hombre trabaja y a la que permanece unido tanto moral como materialmente. Las acciones buenas y las malas se transmiten de generación en generación, y constituyen una herencia ineludible. Las leyes hu

manas que se refieren a la herencia legal son sólo una imitación de esta ley natural.

En magia, Ethel encarna la propiedad y las posesiones. Usada en favor de alguien concede un aumento, en contra acarrea la pérdida. Debe tenerse mucho cuidado al usar esta runa para que la herencia, sea del tipo que fuere, no sea del resultado de la muerte de una persona amada. Las runas son despiadadas e interpretan las instrucciones de manera literal.

Estos son los veinticuatro caracteres *del futhark* germánico. Existe una controversia acerca de los últimos pares de runas. En *El Poema Rúnico de Antiguo Inglés,* Ethel va antes que Daeg. Sin embargo, el orden de la secuencia rúnica aquí presentado se acepta normalmente como el originario, y la inversión posterior de Ethel y Daeg es una aberración.

Cuando las runas viajaron a Inglaterra con los anglosajones, aumentaron a un número de veintiocho. Las cuatro nuevas runas se ofrecen a continuación:

25. ᚪ AC (Roble) — a

Un árbol común en los bosques ingleses. Importante por sus bellotas que proporcionaban alimento para el ganado, y por su madera utilizada para construir barcos y otras estructuras que requerían tenacidad y resistencia. Frazer denomina al roble como: «el árbol sagrado de los Aryans por excelencia» y lo relaciona con las fiestas del fuego. El fuego sagrado se hacía mediante el frotamiento de la madera del roble, y los primeros leños de Navidades eran su origen de roble. El roble alimentaba el fuego de Vesta y la perpetua llama de Romove, un santuario lituano.

Frazer relaciona también al roble con el mito de Balder y el muérdago. El muérdago es una planta parásita que crece en los robles. Aparecería como la aparición renovadora de la vida durante el mortífero invierno, en contraste con las deshojadas ramas de su anfitrión. Del roble, el cuerpo asesinado y quemado de Balder, surge el muérdago, el espíritu renovado del dios.

26. ᚫ AESC (Fresno) — ae

No se debe confundir con la runa Os, que en el *futhorc* anglosajón toma la forma ᚩ. La similitud puede haber surgido en el hecho de que Os signifique Odín, y de que el fresno es un árbol sagrado para Odín.

El fresno más famoso es el Yggdrasill, el árbol del mundo. El fresno se usaba para fabricar armas sobre todo mástiles de lanza. La lanza era el arma principal en las tribus germánicas y puede que tuviera para los anglosajones asociaciones mágicas.

El Poema Rúnico *de* Antiguo *Inglés* nos ofrece el carácter del fresno:

> El fresno es extremadamente alto, preciado para la humanidad,
> fuerte en la base; se agarra a la tierra con firmeza, aunque
> muchos hombres lo ataquen.

Este poema puede hacer referencia a la función que tiene el árbol al ser talado y en su función militar. Incluso podría ser una referencia al *Yggdrasill,* que mantiene unida la estructura del mundo aunque hombres infames y ridículos intenten echar abajo el orden natural.

27. ᚣ también ᚣ YR (Silla de montar) — y

Normalmente se traduce como arco, aunque esta traducción sea poco satisfactoria. Un significado más correcto en el contexto de El *Poema* Rúnico *de* Antiguo Inglés sería el de silla de montar:

> Una silla de montar (?) honra y es un placer
> para todos los príncipes y nobles; sienta bien sobre un corcel, es
> relajante en un viaje, y es un tipo de arma de guerra.

El término silla de montar es el resultado de la contracción del arco de la silla de montar de madera de tejo. No eran comunes las sillas muy trabajadas cuando se escribió este poema, muy temprano probablemente, en el siglo vil. Se podía haber escrito bow (arco) para que se adaptara al verso, como también habría podido ser horn (cuerno), ya que arco y cuerno en inglés son monosílabos, cuerno sería una conjetura que puede servir de alternativa. Menos probables son los nombres adorno, hacha y fíbula de oro.

28. ᛠ EAR (Tierra) — ea

El significado general de Ear la última runa de la primera ampliación *del futhorc* anglosajón, es tierra, pero se usa en un sentido tan restringido en *El* Poema *Rúnico de Antiguo Inglés,* que ha llegado a traducirse como tumba y casa de los muertos, e incluso como el final:

> La tierra es deprorable para todo hombre,
> cuando irresistiblemente la carne,
> el cuerpo muerto, comienza a quedarse frío,
> los lívidos toman la tierra como su compañera de lecho;
> los frutos caen,las alegrías se desvanecen, las alianzas de los hombres se rompen.)

El tipo de tierra que aquí se da a entender no es exclusivamente la tumba sino también la carne del cuerpo que se descompone. Cuando se describe al hombre como «el aumento del polvo>, es precisamente en este sentido.

En la segunda ampliación se añadieron al *futhorc* anglosajón cinco nuevas runas, sumando un total de treinta y tres. se trata de una ampliación local tardía que probablemente tuvo lugar en el siglo ix y que se redujo a la zona de Norteumbría. Se puede decir muy poco sobre estas últimas runas. Su uso carece de tradición y su significado mágico es profundo. Se las incluyó dentro del alfabeto rúnico para satisfacer las

necesidades técnicas del lenguaje y por eso en este sentido son artificiales.

29. ᛡ IOR (Anfibio) — io

Esta runa se ha traducido como anguila, tritón, serpiente e incluso como mar. Ninguno de ellos es enteramente satisfactorio. Es la única de estas últimas runas añadidas que aparece en *El Poema* Rúnico *de* Antiguo *Inglés,* aunque no podamos deducir un significado lo suficientemente certero puesto que el contexto en que aparece es demasiado ambiguo:

> El anfibio (?) es un pez de río;
> aunque siempre toma
> su alimento de la tierra; tiene un lugar hermoso donde vivir,
> rodeado de aguas, donde vive placenteramente.

Quizá esta runa se refiera a algún tipo de planta acuática, o de rana, e incluso un ave acuática.

30. ᛣ CALC (Copa) — k

Puede significar cáliz o copa. Otras traducciones menos convincentes serían sandalia, zapato y tiza. No podemos hacer mucho para deducir el significado de esta runa. Sin embargo, la opción más adecuada con fines mágicos es la de copa, pues es fuerte y evocadora.

31. ᚸ GAR (Lanza) — g

En esta runa está más claro el significado. Siempre se ha tratado la lanza como arma germana. La gran lanza de las le

yendas teutónicas era Gungnir, la lanza de Odín de la que ningún blanco escapaba. Había sido fundida por los enanos y era emblema de percepción perspicaz y resaltaba la implacable voluntad de su poseedor.

32. CWEORD (Desconocido) — q

Como el significado de esta runa es lo desconocido, algunos estudiosos han sugerido que carece de significación; sería un mero sonido como las letras del inglés moderno. Parece poco probable puesto que las demás runas tienen nombres discernibles. Sin embargo, no se ha propuesto nombre alguno para Cweord.

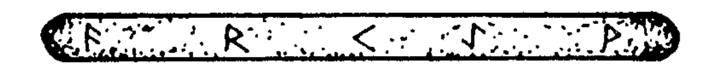
33. ⋈ STAN (Piedra) —st

Se consideraba la piedra en tiempos prehistóricos como una sustancia viva en la que moraban los espíritus. Existen unas montañas en Silesia que una vez se pensaron cuerpos petrificados de gigantes. Los enanos moraban en cavernas de piedra y guardaban con celo los tesoros de la tierra. El martillo de Thor, Mjolnir, se creía hecho de piedra.

Cuando se erigían los altares se utilizaba una piedra natural, es decir, sin haber sido labrada con martillo y cincel. Los monumentos de los pueblos primitivos de Europa también son de piedra virgen. En tiempos históricos las rocas se convertían en monumentos en los que se grababan runas con la finalidad de dejar impreso un testimonio.

Capítulo 5

METODOS RITUALES



Los rituales mágicos tienen en común ciertos elementos básicos. Como regla mnemotécnica, podríamos llamarlos «las 6 pes»:

1. Propósito
2. Preparación
3. Purificación
4. Protección
5. Puesta en práctica
6. Peroración

Propósito

Ningún ritual es posible si no tiene un propósito definido, ya que todos los pasos del ritual están encaminados hacia un fin determinado. Sin un propósito preconcebido el ritual se convertiría en una representación teatral sin sentido. Y en esto es precisamente en lo que se han convertido mu

chos rituales modernos: el ritual del matrimonio por ejemplo donde dos personas se prometen la una a la otra para el resto de sus vidas. Para muchas parejas éste es un acto de premeditada hipocresía.

En las culturas primitivas los deseos inconscientes de los miembros de la comunidad suscitan actuaciones que con el tiempo se formalizan y que más tarde se racionalizan de manera simplista. Los ritos del hombre primitivo no se inventaron de manera deliberada. Aunque cuentan con partidarios fervientes, nacen de las necesidades sociales profundamente enraizadas. Es también la voluntad quien moldea los rituales en la magia moderna; sin embargo, los rituales modernos surgen de la necesidad del individuo como tal y en la mayoría de los casos se formulan conscientemente.

La ventaja que el Mago moderno tiene sobre el chamán primitivo, está en que el primero conoce el proceso existente entre el deseo y el ritual e intenta facilitarse los medios para descubrir la forma perfecta del ritual que se adapte a una necesidad específica. Es consciente del amplio espectro de las formas rituales usadas en el pasado, a partir de las cuales puede extraer ciertos elementos sobre los que construir un rito personal.

Cuando algo se adquiere, al tiempo algo se pierde. El Mago intenta apartarse de sus instintos. No tiene la capacidad de discernir qué ritual será efectivo y cuál será simplemente un cúmulo de gestos y palabras vacíos. Se deja llevar por la autoridad en vez de guiarse por su intuición inte rior que le pueda decir lo correcto. Los grimorios de la ma gia, originariamente experimentos subjetivos de individuos, se han convertido para el Mago en moldes inflexibles dentro de los cuales trata de forzar en vano sus propias necesidades. Este es el verdadero valor de un propósito claramente expresado. Proporciona una guía para el método ritual apro piado. El chamán no tenía necesidad de expresar sus deseos ya que el ritual se formaba directamente en la fragua del sub consciente. Para hacer que la magia se convierta en algo ra cional y traerla al mundo consciente, el Mago debe razonar y

expresar su deseo en el caso de que fuera él quien diseñase el ritual; de otró, modo el ritual se convertirá en algo sin propósito definido y sin capacidad de acción.

Cuando el Mago tenga un claro propósito, **se** producirá una reacción en su inconsciente y surgirán entonces las formas rituales que ha de tener en cuenta. Deberá entonces comparar el propósito con la forma y así determinar con la ayuda de la razón si ambos son compatibles. La razón por sí misma nunca puede crear un ritual, pero si puede examinarlo para determinar su viabilidad.

No hay nada que aclare más una idea que el propósito de comunicarla. Por esta razón es aconsejable escribir todos los riutales antes de llevarlos a cabo. Este, digamos, precepto debería aplicarse al propósito mismo del ritual. A menudo el Mago no comprende del todo lo que quiere hasta que no lo ve ante sí escrito en una página. El tomar nota del propósito no sólo permite clarificarlo conscientemente, sino también en los niveles más profundos de la mente.

Todos los fines en los rituales mágicos han de ser lícitos. Habrán de estar en armonía con el progreso evolutivo y positivo del universo. Estas leyes evolutivas les han sido dadas a los hombres por medio **de** los profetas. Los diez mandamientos revelados a Moisés en el Monte Sinaí son un claro ejemplo. La veracidad de una ley revelada se puede comprobar mediante la comparación con los preceptos otorgados por Dios a la humanidad a través de los siglos. Las verdaderas **le**yes reafirman la vida. Mantienen el amor, la esperanza, la felicidad y todas las virtudes humanas.

Si el propósito de un ritual está en discordancia con la ley divina, el ritual en que se base este propósito acarreará solamente desgracias a la persona que intente llevarlo a cabo. Los angeles le volverán la espalda y lo dejarán a merced de las maliciosas manipulaciones de los demonios. Estos podrían conceder al ritual un clima de éxito para atraer la Magia y envolverlo con ellos profundamente, pero en última instancia toda forma de magia que esté en desacuerdo con las leyes del cielo es destructiva.

Preparación

Las preparaciones para el ritual surgen naturalmente a partir de un propósito muy claro y sin éste son imposibles. Incluyen aspectos tales como: 1) el control del tiempo para que el Mago esté disponible en el momento en que el ritual se pueda llevar a cabo más satisfactoriamente. 2) asegurar y preparar el lugar del ritual, privado y libre de intrusos. 3) la fabricación de instrumentos y preparación del material. 4) cualquier trabajo preliminar ya sea de índole mental o física, como el estudio o la memorización de algo en particular, el ensayo de movimientos difíciles o ejercicios para fortalecerse. 5) la formulación en sí del ritual, que comporta el escribirlo y ensayarlo hasta que pase a segundo plano.

1. Los grandes rituales requieren mucho tiempo; de hecho, tanto tiempo que podría dejar atónitos a los no iniciados. Se sabe de rituales que duran meses. Un buen Mago habrá de hacerse cargo del tiempo que durará su ritual y hacer un compromiso que proporcione el tiempo necesario para su concienzuda realización, de otro modo el ritual no tendrá éxito. Los rituales hechos a la ligera hacen burla de los poderes más altos que se quieren evocar, y acabarán con frustración y quizá acarren consecuencias destructivas.

No todos los rituales precisan del mismo tiempo. Algunos se llevan a cabo en cuestión de horas e incluso minutos, cuando el realizador es todo un experto consumado que dispone de suficiente espacio y de instrumentos y materiales previamente preparados, una persona que entienda de su Arte en totalidad, que esté purificada, y acostumbrada a componer formas rituales. Sin embargo cualquier ritual de esta naturaleza necesita un tiempo determinado. No puede ' llevarse a cabo precipitadamente. Una cuidada atención en su intuición le dirá al Mago cuando se habrá de poner en acción y cuando habrá de esperar.

2. La Magia Rúnica está fuertemente ligada a la Natu

raleza. Si es posible debería hacerse al aire libre en las primeras horas de la mañana, o por la tarde/noche cuando está ya calmado el aire, a no ser que el ritual dicte una hora y lugar determinados. Los rituales al aire libre sólo serán posibles para aquellos que viven en el campo o tienen acceso a un jardín privado rodeado de muros ya que las operaciones mágicas nunca deben ser observadas por intrusos.

También puede utilizarse una habitación que contenga asociaciones simbólicas con la naturaleza y estuviera expuesta al aire fresco y la luz del sol. Un espacio sin aire como un sotano sin ventanas es el peor emplazamiento para realizar magia rúnica. Las cámaras rituales se pueden adaptar normalmente a las necesidades de la magia rúnica, colgando ramas verdes, cubriendo el suelo con hojas de pino, colocando encima del altar una piedra lisa no labrada, colocando luces verdes y doradas en la habitación, o poniendo un disco, o cinta, de los que ya existen en el mercado con sonidos de la Naturaleza.

3. Los instrumentos que generalmente se utilizan en las ceremonias mágicas pueden también usarse en la magia rúnica, aunque no son estrictamente necesarios. estos instrumentos a veces se pueden utilizar. Instrumentos necesarios para fabricar las runas son: un cuchillo, un bolígrafo, tintes y pigmentos; también los materiales en que hacer las runas: papel, madera, cera y discos metálicos. El propósito del ritual nos dirá además si es necesario algo en concreto. Solamente deben dejarse presentes aquellos instrumentos que están en conexión directa con el ritual mientras éste se lleva a cabo.

4. Puede que sea necesario algún tipo de preparación física y mental puramente práctica. Por ejemplo, un ritual en el que el Mago deba sentarse en una postura forzada durante un tiempo, antes del cual debería practicarlo antes para poder así soportarlo. Se debería dominar un ritmo particular de respiración, así como un movimiento complejo. Puede que el

ritual precise de algún tipo de asociación simbólica o mitológica de la que el mago sólo posea un precario conocimiento.

5. El ritual debe ser entendido y memorizado a fondo antes de llevarse a cabo. No basta escribirlo, sostener el papel en la mano mientras se siguen los pasos torpemente. Debe asimilarse mental y espiritualmente. Se ha llegado a decir que los actores son los mejores ritualistas. Esto solamente es cierto cuando practican el método de Stanislavski y se identifican completamente con su papel. Un ritual es una especie de representación dramática que tiene a los dioses por audiencia. el mensaje del ritual sólo pude comunicarse de manera efectiva si el actor tiene profunda fe en él. Debe entender que es verdad. Debe sentir su fuerza.

Purificación

Sin pureza la magia genuina es imposible. Lo que confiere la fuerza al proceso mágico es la pureza del propósito, de la voluntad y del deseo. La pureza hace que la fuerza mane de la parte más importante del ser humano, que es su Ser más íntimo, y también es la entrada hacia Lo Inmanifiesto. Sólo la unidad posee la fuerza para crear la pluralidad.

El hombre no puede ordenar a los dioses de la mitología pagana a no ser que haya recibido esa autoridad del Padre de todo lo creado. De no ser así las deidades menores se transformarán en diablos que harán del Mago su juguete. Así mientras crea que los controla, serán en verdad ellos quienes lo controlen y lo alejen cada vez más de la luz, que es su única fuente de fuerza y protección, y esperarán a que esté lo suficientemente debilitado y confuso como para convertirse en su herramienta incondicional.

Son muchos los caminos que conducen a la pureza, ya que toda religión y secta reconoce su importancia primordial y ha desarrollado métodos para su consecución. Todas las formas de ascetismo son ejercicios para purificar el alma. La

pureza se malentiende en Occidente. Se considera como debilidad. De hecho es un tipo de fuerza. Siempre que la voluntad anula el deseo, la pureza aumenta. La verdadera voluntad está siempre en armonía con la voluntad de Dios.

Los expertos que utilizan la degradada magia sexual, sacrificio de animales, torturas, automutilaciones, etc, para aumentar su fuerza se engañan a sí mismos penosamente. Abrazan los argumentos de los bajos demonios, quienes sólo desean utilizarlos y destruirlos, porque instintivamente reconocen que, aunque parezca duro, el camino hacia la oscuridad es siempre el camino más fácil, mientras que el escabroso de veras es el de la luz.

Cualquier niño podía pretender ser alguien grande y poderoso, mientras pasea un oso atado con una cuerda, hasta que el oso elige irse por un camino distinto. Los exponentes de la magia negra estarían en la posición del niño. Truecan la verdadera fuerza duradera por su inmediato agradecimiento. Las fuerzas de la oscuridad están contentas pagando lo que para ellas supone un coste insignificante, a cambio de la permanente esclavitud de los adeptos equivocados. Es el drama de Fausto representado en el escenario de la vida.

Los elementos de la pureza son la autonegación y el trabajo arduo, elementos que fortalecen la voluntad; la calma y la paz que permiten que la voz interior hable; y las oraciones que modelan el alma a semejanza de las leyes de Dios. La pureza exterior tales como el lavado de un jersey con aceite, o el cuidar el aspecto y el vestido, sólo es útil cuando se convierte en un reflejo simbólico de la evolución interior. Así un baño podría representar la limpieza del alma.

A una persona no entrenada le haría falta al menos un mes para purificarse en vista de un ritual mayor. Debería comer poco y sólo cuando fuese necesario, sin llegar a pasar hambre. Vestir ropas sencillas pero escrupulosamente limpias. Dormir poco y levantarse siempre con el sol. Lavarse y bañarse a menudo siendo consciente del significado del acto. Evitar las conversaciones y compañías frívolas, los pasatiempos, y todos los excesos, tales como beber o fumar, el ejerci

cio duro, así como todo tipo de relaciones sexuales. Contemplar el deseo del ritual y rezar para su merecimiento.

Es un camino áspero; extremadamente áspero para aquellos que no están preparados. A muchos les atrae la parafernalia de la magia, pero son pocos los que están dispuestos a sufrir la forja de su ser, necesaria para que una gran ilusión se convierta en realidad. Quizá piensen que el proceso de purificación les cambiará y temen este cambio. Aunque no es lo normal el hombre y la mujer medios son capaces del acto mágico. Ser Mago es destacarse, no implica ser mejor necesariamente, como tampoco ser más feliz, pero sí diferente del resto de la humanidad.

Protección

En la mayoría de las filosofías existen fuerzas impensables tanto en el cielo como en la tierra. Y lo que es más, muchas de ellas se deleitan en pervertir y destruir el alma humana. No se debería considerar ritual alguno, sin antes haber preparado los pasos necesarios para la protección. Los peligros de la magia son de carácter psíquico, solamente por reacción se convierten en físicos. Los entes atacan a través de la mente. La mente es el acceso que permite a los espíritus conectar con el mundo humano. Juegan con las emociones manipulando los deseos y los miedos. Prueban al intelecto desafiando los principios morales ya aceptados. Distraen los sentidos y provocan ilusiones tanto atractivas como horrorosas, con el mismo fin: persuadir al mago de manera engañosa para que abandone el camino espiritual.

El peligro se hace físico cuando tales entes consiguen desequilibrar la mente de la víctima haciendo que surgan impulsos asesinos o autodestructivos a los que la voluntad debilitada no puede hacer frente por más tiempo. Accidentes, suicidios, agresiones inexplicables, etc., se pueden atribuir a la manipulación de espíritus malignos. La posesión es la causa única de muchos de los crímenes sin sentido.

Existe también otro peligro menos conocido. Cuando los espíritus malignos descubren que no pueden mandar sobre la mente de la víctima directamente, intentan dañarlo de forma indirecta reencarnándose en los cuerpos de otros hombres o animales próximos a ella. Los que tienen dotes clarividentes pueden ver tales demonios asomándose en la mirada de hombres, mujeres e incluso niños, que son completamente inconscientes de ser los anfitriones de inteligencias sobrenaturales. Los amigos **se** vuelven de repente enemigos. Discusiones y luchas estallan sin motivo alguno. La víctima encuentra el ambiente social que la circunda saturado de hostilidad.

Existen tres tipos de protecciones mágicas: 1) Barreras; 2) Fuerzas de contraataque; 3) Invocaciones de la misericordia divina.

1. La barrera más conocida es el círculo mágico. Normalmente se traza en el suelo del lugar donde se va a emplazar el ritual, pero también se puede dibujar en el mundo astral de la imaginación. Se traza en derredor del Mago al principio del ritual, de dentro afuera en la dirección del sol, con el convencimiento, por parte del que lo hace, que es real y tiene poder. Los adeptos con experiencia poseen la habilidad de visualizar el círculo tan intensamente que llega a ser tangible.

Una barrera análoga es el aura consistente en una mol dura ovalada de la cual se dice que rodea al cuerpo humano. El aura no es material sino puramente mental y por esta ra zón las máquinas no pueden medirla. La débil carga electro magnética que emana de la superficie de la piel se confunde a veces con el aura, pero ambas tienen poco en común. Mu chos adeptos consiguen endurecer los límites de sus auras para evitar la entrada de fuerzas malévolas. Esto se hace comprimiendo el aura en la imaginación hasta que brille más intensamente y forme una especie de segunda piel flotante.

Una tercera barrera que también es útil es la cruz. Inclu so sin todas las connotaciones cristianas que posee hoy en

día la cruz ,por sí misma es un símbolo de fuerza considerable. hace que las cosas cambien con calma y equilibra las fuerzas opuestas, actúa como protector simbólico. Dibujada en el cuerpo es un escudo mágico contra los ataques. La cruz más usada en magia es la céltica, con los brazos de la misma longitud, y un círculo que rodea el punto de intersección: . Sin embargo la cruz cristiana también es efectiva.

Existe la noción general de que, en la base de estos tres elementos protectores, el Mago queda aislado del resto del mundo. Toda persona al nacer alza su propia barrera mágica personal en los límites de su cuerpo. El cuerpo, y la mente, a la que perciben en su interior, la consideran como su entero dominio. Cualquier cosa en que la mente humana crea se puede hacer realidad. Es la ferrea concepción del hombre moderno acerca de la inviolabilidad de su cuerpo, lo que impide manipularle a los entes psíquicos hostiles.

Cuando una persona comienza a poner en duda su inviolabilidad como puede ocurrir cuando se estudia magia, las barreras empiezan a desmoronarse y entonces la conciencia se vuelve asequible a otros entes. En sus formas más mansas se revelan como alucinaciones audibles y visibles, pensamientos obsesivos y sensaciones táctiles; aparecen más frecuentemente en las fronteras entre el sueño y la vigilia cuando la mente tiene la guardia baja.

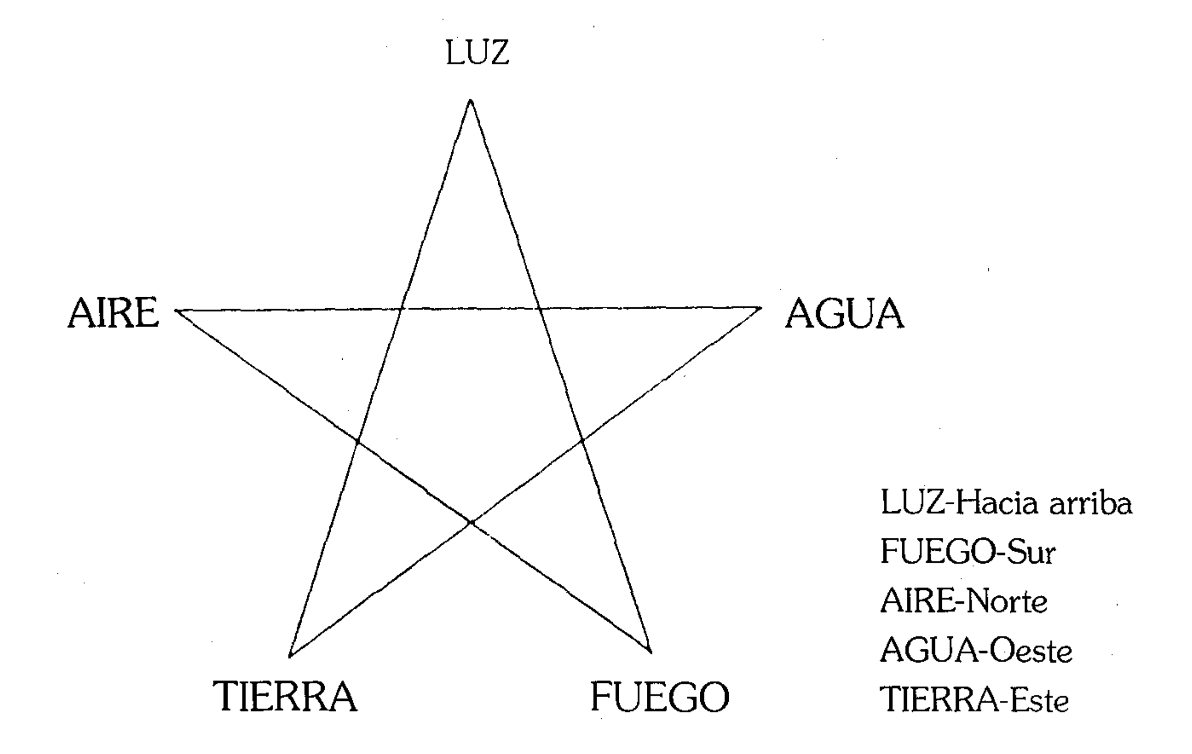
Para que el Mago. preserve su fuerza y su cordura debe inventar medios de protección que refuercen el sentido debilitado de los límites de la morada de su cuerpo, que ante los ojos de la magia tiene muros de cristal. estos métodos son especialmente necesarios en aquellos rituales en los que se invite a los entes a acercarse. El círculo, el aura fortalecida, la cruz, son barreras pasivas que destacan la difusa frontera entre lo interior y lo exterior.

2. Otra forma más directa de protección mágica es combatir a la fuerza con fuerza. Este tipo de defensa parte del principio que dos fuerzas que se oponen se neutralizan de manera recíproca. Si es atacado con Fuego psíquico, por ejemplo, un recurso es evocar al elemento Agua. Cuando

ambos elementos se tocan se convierten en aire. Si uno yace afligido por la oscuridad del alma, se puede usar la Luz espiritual para dispersar las sombras. Como la Luz es fuerza positiva, basta una chispa para desterrar la fuerza negativa.

Estas y otras fuerzas se proyectan por medio de símbolos. El pentagrama controla las fuerzas elementales y puede usarse tanto para invocarlas como para desterrarlas, dependiendo de cómo se efectúe el trazo. Los poderes de los elementos son las fuerzas mágicas más útiles con vistas a una defensa activa.

Para invocar o atraer a una fuerza elemental, trace el pentagrama en la dirección de las agujas del reloj, en el aire, con una línea continua que comience y termine en el punto asignado a ese elemento concreto. Para desterrar o hacer que se aleje una fuerza elemental, trace la figura al revés, comenzando y terminando en el punto del pentagrama del elemento que se quiere desterrar, procediendo en este caso en el sentido inverso a las agujas del reloj. Si se puede percibir al contrincante, trace el pentagrama entre usted y la amenaza. Si el ataque no tiene dirección perceptible, trace el pentagrama en la dirección correspondiente a cada elemento, mostrada a continuación:



A veces será mejor dispersar la fuerza opresora con el pentagrama apropiado que la destierre. En otras ocasiones será conveniente contrarrestar la fuerza de un elemento invocando su opuesto. Esto sólo depende de las circunstancias y del criterio de cada uno.

Se debe señalar que otros textos sobre magia ofrecen una forma distinta de dibujar el pentagrama, así como cometidos diferentes de los elementos, según estén situados en la brújula. El método que se presenta aquí es más simple y racional que el que se usa en la mayoría de las prácticas mágicas, pero ambos son igualmente efectivos para aquellos que entienden y creen en ellos*.

3. Cuando fallan todas de estas defensas, el último recurso es implorar la misericordia y la protección de Dios. Esta defensa es totalmente efectiva cuando se implora con sinceridad y arrepentimiento. Con hipocresía es inútil. Como se trata demasiado a menudo de un recurso desesperado, incluso el más cínico, sumido en el terror más absoluto, puede que tenga un momento de humildad. Una oración a la misericordia divina puede salvar a aquellos a los que se considera fuera de la redención.

Puesta en Práctica

El cuerpo del ritual es siempre único, pues está concebido a partir del objeto del deseo. Es la representación dramática del deseo realizado mediante la utilización de símbolos

* El sistema desarrollado por la Orden Hermética de la Aurora Dorada, en el siglo pasado, es virtualmente universal. En este método se invocan los elementos dibujando el primer segmento del pentagrama hacia el elemento, y se destierra al no dibujar este primer segmento, salvo en el caso de la Luz, para la que se utilizan *dos* pentagramas de trazado distinto, tanto para invocarla como para hacerla desaparecer.

Para aquellos que quieran el modo tradicional de dibujar el pentagrama, y asignarle elementos a los cuartos, *La Aurora Dorada,* Publicaciones Llewellyn, Libro IV, «El Ritual del Pentagrama». Para un completo examen del sistema nuevo en contraposición al del sistema tradicional, *El Nuevo Mago,* Publicaciones Llewellyn, Parte 1, «El Pentagrama».

como actores y el círculo mágico como escenario. El Mago es el escritor, el productor y el director. La audiencia la forman los dioses o los espíritus a quienes el ritual va dirigido. ellos están invitados a participar activamente en el drama.

Los buenos rituales ejercitan todos los sentidos. Los sentidos del mago son las ventanas a través de las cuales los espíritus observan el ritual. Esto ocurre tanto si son evocados como invocados, es decir, tanto si aparecen dentro de uno mismo o fuera del círculo. A través de los ojos del mago los espíritus ven sus colores simbólicos y sus representaciones. A través de sus oídos escuchan los sonidos que les invitan a asistir al drama. Para agilizar el ritual el mago danza de acuerdo a unas pautas preestablecidas, pronuncia sus deseos con voz sonora e intenta experimentar hasta el límite todos los elementos que ha reunido.

Un símbolo o un conjunto de símbolos representa el deseo, que puede ser una persona, un lugar o algo que quiera cambiar de forma específica. Otros símbolos representan las fuerzas que él desea que actúen sobre ese objeto. El modo de agrupar los símbolos es decisivo para la consecución del deseo.

Por poner un breve ejemplo, considérense las así llamadas muñecas vudú utilizadas en las sociedades primitivas, y en las no tan primitivas, para infligir dolor o muerte en otro ser humano. la muñeca es el centro del poder mágico, los alfileres representan el tipo de sufrimiento que desea infligir. El perforar el cuerpo de la muñeca es el acto dramático del deseo realizado.

Durante el ritual el mago consigue un estado interior de intensa concentración. Nunca es forzado. Por el contrario, debe producirse sin esfuerzo alguno. Llega a convertirse en parte del drama que está representando, hasta tal punto que olvida la autoconsciencia que le separa de todo ser, al tiempo que conserva algo de su propia consciencia para llevar a cabo su propósito, que está motivado por el ego. Es necesaria una dualidad mental en la que la identidad consciente del Mago quede relegada a un segundo plano, que aún queda bajo control.

En el climax del ritual el mago sentirá un momento de liberación en el que su deseo reprimido de pronto escapa a las profundidades de su subconsciente. Esta sensación es difícil de describir á aquellos que nunca la han experimentado, pero es equivalente a abrir una válvula de vapor que permite que la excesiva presión salga fuera. No tiene carácter sexual, y no debería confundirse con el orgasmo. Este es un error muy frecuente.

Peroración

Después de la conclusión del drama se dice una oración final que recapitula el propósito del ritual e invita a que los dioses concedan su favor. Sirve para aclarar y enfatizar el sentido de lo que acaba de tener lugar. La oración final es única, puesto que siempre se compone para adaptarse al ritual.

El ritual se concluye invirtiendo los pasos que lo abrieron. Se destierran las fuerzas psíquicas de la región del círculo con símbolos o nombres de poder. Se lleva el círculo al punto del Yo Superior mediante una operación de substracción energética. Entonces el Mago vuelve a trazar una cruz en su cuerpo para preservarle de males imprevistos, y con cuidado guarda los instrumentos del ritual, así como los materiales en el orden inverso al que fueron utilizados. Todos los objetos mágicos deben tratarse con absoluta reverencia.

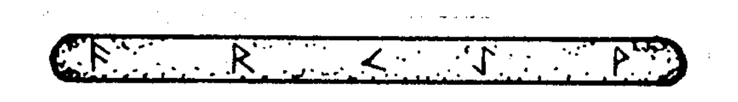
Cuando el ritual se ha concluido la preocupación por realizar el deseo mágico debe sumergirse dentro del inconsciente y en el exterior el Mago habrá de tranquilizarse. La calma es necesaria porque lo que está presente en ese crítico momento en la consciencia, daña el inconsciente. El deseo consciente de un acontecimiento impide su realización. Los atletas conocen muy bien este fenómeno. Un fin intensamente esperado nunca se realiza, pero una vez que se relaja la esperzanza, se logra con facilidad.

El deseo mágico, de forma similar, se realizará con natu

ralidad, pero a través de circunstancias fortuitas. El mago mismo puede convertirse en instrumento para la realización de su deseo. La magia en acción es corno la suerte. Debería utilizarse exclusivamente cuando los medios normales para conseguir un deseo son imposibles, de otro modo no ocurri_ ría nada, puesto que la voluntad del Mago ya posee la oportunidad para consumar su intención.

Capítulo 6

MAGIA RUNICA



La magia rúnica comporta cinco pasos distintos mencionados en el *Havamal:*

1. Grabado
2. Lectura
3. Tinte
4. Evocación
5. Envío

Grabado

En los tiempos más remotos, las runas, o los signos parecidos a las runas, se labraban sobre madera con cuchillos de piedra. Los cazadores de los bosques no disponían de otro material más asequible que las ramas de los árboles. Se podían coger con facilidad y uno se libraba de ellas con la misma voluntad. El cuchillo era un elemento necesario para

la supervivencia y siempre estaría al alcance de la mano. Las runas se grabarían al atardecer, al calor del campamento, luego se quemarían y el grupo al día siguiente mudaría su emplazamiento.

Todos los materiales mágicos han de prepararse con una solemne ceremonia a la vista de los dioses y bajo sus buenos auspicios. Un cuidado similar se ha de tener con las runas. No hay duda sobre el hecho de que a menudo las runas se escribieran de manera desauciada por celeridad o ignorancia, pero sí es probable que existiera un método adecuado para escribirlas. Podía variar de una tribu a otra en los detalles, pero el fin perseguido era el mismo: apartar las runas de lo mundano y ligarlas a algún aspecto de la vida espiritual.

La madera sobre la cual se graban las runas ha de ser de un árbol frutal. Las nueces se consideran frutos, de ahí que el roble y el castaño estén incluidos. La rama debe cortarse a una hora mágicamente favorable. La luz del alba es adecuada cuando **se** pretende hacer magia positiva, pues simboliza el triunfo de la luz sobre la oscuridad. De la misma forma es significativo el equinoccio vernal, el momento en que el sol sale de un eclipse, e incluso los rayos del sol que asoman tras la cortina de nubes. Para trabajar con magia negra, la runa habrá de cortarse de un árbol muerto y en la oscuridad o a la sombra.

El cuchillo que ha servido para cortar la rama y que después se utilizará para grabar las runas, ha de ser consagrado previamente en una ceremonia ofrecida al dios, o a los dioses, que supervisen la magia rúnica. Si se pretende utilizar el cuchillo para todo, entonces tendrá que ser consagrado a todos los dioses que actuarán a través de él o al dios que está por encima de todos. Odín por sus características de Padre del Todo, representa al Innombrable, por tanto se puede consagrar a él el cuchillo. Normalmente la consagración toma la forma de una oración y la de una acción simbólica como la unción con aceite.

Durante la consagración del cuchillo todos los poderes de los dioses, en cuyos nombres se utilizará el cuchillo, se

reunirán en su hoja. Si se es capaz de visualizar el cuchillo radiante y vivo, lleno de esplendor, su fuerza será aún más grande.

El cuchillo debe estar escrupulosamente limpio, y una parte de éste la debe haber hecho el mago —normalmente la empuñadura—. No se le puede dañar ni romper y preferiblemente no se debe utilizar nunca con otro propósito que no sea el mágico. La hoja debe afilarse como si de una cuchilla de afeitar se tratase. Se puede también usar un viejo cuchillo si es que está en perfectas condiciones y ha sido purificado a fondo antes de la consagración.

La purificación se realiza exponiendo el objeto al agua y al fuego para que sea purificado por ellos, mientras se pronuncia una oración adecuada. Pase la hoja del cuchillo tres veces por la llama, moviéndola en la dirección de las agujas del reloj, con la intención de calentarla un poco. Después salpíquelo con agua consagrada tres veces por ambos lados. Otra alternativa es meter la hoja tres veces en un cáliz de agua consagrada.

El Mago pretende glorificar a los dioses, nunca insultarlos. Nunca les debe ofrecer algo que el Mago considere de segundo grado. Como los dioses observan los instrumentos del Arte a través de los ojos del Mago y la percepción de éste queda modificada por sus propios prejuicios, debe creer verdaderamente que los instrumentos son tan perfectos como pueda él hacerlos.

Después se toma una rama de nueve pulgadas donde se habrán de grabar las runas del ritual. Hay que dejar que las astillas caigan al suelo si el ritual es al aire libre, y si no es posible se habrán de juntar todas y esparcirlas sobre la tierra. Grabe la runa con dos trazos seguros —el primero para hacer la incisión y el segundo para retirar la madera de la estría. Sobre uma rama el trabajo se facilita si se rueda ésta ligeramente. El movimiento de los cortes se ha de hacer de arriba abajo y de izquierda a derecha. La de arriba a abajo es la línea descrita por los rayos del sol que descienden a la tierra, y la de izquierda a derecha es el camino que traza el dis

co solar cuando cruza el cielo. No es del todo necesario decir que para propósitos malignos los trazos se invierten.

Antes de comenzar a grabar las runas se ha de pronunciar una invocación al dios o a los dioses que vigilarán de cerca el ritual. Debe ser breve y original la invitación a los dioses, para que se tomen en cuenta el propósito y para que concedan su autoridad para la realización del mismo. Como las runas actúan de manera independiente, los dioses pueden ser de cualquier panteón. Para la unidad del ritual lo mejor es invocar a los dioses teutónicos cuando sea posible.

Las runas se pueden hacer con papel y pluma. El plumín de una pluma está hecho de acero y se utiliza para trazar una runa de madera análoga al trazo cortante de un cuchillo. El papel moderno está hecho enteramente de madera nueva a excepción del papel de calidad —el papel barato contiene fibra reciclada, mientras que el caro contiene tela. Cuando se usa papel y pluma las sensaciones táctiles que se tendrían grabando en madera, que son por cierto bastante fuertes desde un punto de vista mágico, se pierden. El proceso de formación de las runas se convierte en algo superficial y es subceptible de infravaloración.

Lectura

Como una primera consideración la lectura de las rumas se interpretaría simplemente como el saber que significan. Cualquier persona que utilice las runas con propósitos mágicos debería saber sus nombres y asociaciones. ¿Por qué entonces se ha de considerar la lectura como un segundo paso después de grabado? Seguramente ambos pasos van parejos. Y si se consideran separadamente, la lectura —o el saber lo que las runas significan— precedería naturalmente al paso de escribir las runas.

La explicación es que cuando se lee una runa en voz alta, se hace patente su sentido en la mente del espíritu. El acto de pronunciar las runas es algo que llega al corazón. An

tes de ser pronunciada existe potencialmente. Cuando vibra en el aire por los labios y la lengua, templada por el suspiro de los pulmones, nace del mismo modo en que nació el universo de la palabra de Dios.

El suspiro, el aire, las palabras —todos son elementos con fuertes asociaciones mágicas que transcienden en las fronteras de la cultura y el tiempo. El aliento es la fuerza de la vida. El aire un medio de pensamiento. Las palabras no son meros símbolos, sino seres vivos. Articulando las runas, el Mago les confiere la identidad que les separa de la masa del olvido. Las nombra y ellas despiertan la consciencia de su propio ser.

Cuando se han grabado las runas, cada una de ellas debería ser pronunciada en alto y en orden. No deben gritarse sus nombres. Deben ser perceptibles para alguien que esté escuchando cerca, pero lo más importante es que deben resonar interiormente. El Mago ha de tener la impresión de que se pronuncian como si de truenos se tratase. Al pronunciar cada runa, el mago se forma una imagen intelectual y emocional de ella, similar a la impresión que uno recibe cuando oye el nombre de una persona familiar.

Existe un método específico para hacer vibrar los nombres de acuerdo con la magia moderna. Para ello se habrá de abrir el conducto de la garganta y dejar que una columna de aire resuene contra el diafragma. Producirá un zumbido en los huesos de los oídos y un cosquilleo en la nariz. El pecho debe vibrar como la piel de un tambor. De esta forma el nombre de la runa se alarga al ser pronunciado en toda su extensión, como si cada nombre fuera pronunciado a cámara lenta.

Las vibraciones físicas producidas por estos ejercicios deben transmitirse a los canales psíquicos para que alcancen las más altas esferas. Los mecanismos de vibración son solamente los medios para el cambio efectivo de los niveles espirituales. Por sí mismos no tienen poder alguno. Debidamente articulado el nombre de una runa a todos los niveles, abre una comunicación con su esencia secreta que la dispone para ser utilizada.

Tinte

Originariamente las runas se teñían con sangre; ya fuera la sangre del que las usaba, o la sangre de un sacrificio animal o humano.

Los Berserkers (un nombre cuyo significado es piel de oso) era un pueblo nórdico, fanático del culto al arte militar; grababan runas en sus armas y antes de la batalla se herían a sí mismos para que su sangre bañara las runas. Creían que las runas, particularmente la runa Tyr, les hacían invulnerables. Su furia era similar a la de los fanáticos musulmanes. Se precipitaban al grueso de la batalla sin más preocupación, y morir a espada era un glorioso honor que les aseguraba un puesto en el Valhalla.

La Saga de Grettis, en la que la bruja Duridr graba runas en la raíz de un árbol y las tiñe con su propia sangre para conseguir que la ruina caiga sobre Grettir, confirma el hecho de que las runas se teñían con sangre aunque no fuera con motivos bélicos. No hay duda de que ésta era una práctica común en los rituales donde se precisaba mucha energía, pero no se puede probar el hecho de que la sangre manara siempre de las venas del hechicero. Sería una gran tentación el encaminarse por la vía fácil y utilizar la sangre de una bestia, de un ave o incluso de otro hombre.

Los romanos mencionan los sacrificios humanos que se llevaban a cabo entre las tribus del norte, y también existen ecos de esta misma historia en los escritos más antiguos de la Iglesia. Durante muchos años se consideró una propaganda por parte de los estudiosos nórdicos, que no podían creer que los vikingos fueran capaces de tales actos, pero hace poco tiempo se descubrieron pruebas físicas y ahora existe el acuerdo general de que el sacrificio humano formaba parte ocasionalmente del culto teutónico. Seguramente se sustituyera por sacrificios de animales, como en otras culturas primitivas. Un pueblo que continúa sacrificando a sus miembros a gran escala no puede perdurar mucho tiempo.

La sangre jugaba el mismo papel en la magia rúnica que

el que juega hoy en el culto vudú, donde actúa como fuerza de sustento y vitalidad sobrenaturales, y con ella se pintarrajeaba un ídolo o se derramaba a sus pies para alimentarlo. Los fieles más ignorantes creen que los ídolos beben la sangre físicamente, del mismo modo que creen que consumen las ofrendas en comida y bebida. Los fieles más cultos consideran la sangre física como manifestación exterior de una sangre psíquica impalpable que alimenta los espíritus invisibles que moran en los ídolos esculpidos.

La verdad es más sutil. La sangre toma su vitalidad a partir de las asociaciones simbólicas y emocionales que tiene* en la mente humana. Los dioses o los espíritus se alimentan de sentimientos humanos. He ahí por qué la sangre derramada del cuerpo del fiel tiene tanta importancia. Un hombre puede permanecer indiferente ante el derramamiento de sangre de un animal, y pudiera ser tan depravado que no reaccionara ante uno de sangre humana, en cualquier caso sus emociones serán menores que aquellas que experimente cuando su propia energía vital esté en juego.

Para obtener el máximo rendimiento de las runas el Mago las ha de teñir con su propia sangre. Mientras se corta la piel y derrama la sangre sobre las runas para que llegue a las estrías, no debe sentir miedo, ni arrepentimiento. El derramamiento de sangre es un sacrificio voluntario de carácter muy íntimo. Es al tiempo un don y un contrato entregado a los poderes rúnicos. El Mago debería ser en este momento enormemente feliz. Puede que le ayude a evocar las sensaciones de Odín cuando colgaba del Yggdrasill, o incluso las de Cristo en la cruz.

Los bajos instintos como la crueldad, la lascivia, el miedo, la rabia y el odio evocarán fuerzas que no solamente no son productivas sino también peligrosas. El sacrificio de la sangre de otra persona no puede producir el deseado éxito en los acontecimientos psíquicos, llamado estado mental, dominado por un sentimiento de rendición incondicional que es necesario para que funcione la magia rúnica constructiva. No se puede derivar de la magia usada maléficaúnente ninguna

sensación placentera que perdure. Lo que al principio parece ser ventaja personal se convierte con rapidez en desilusión y desesperación.

Una alternativa muy antigua al uso de la sangre es manchar las runas con ocre rojo, un pigmento terrestre. La palabra del antiguo inglés *teafor* está relacionada con la del antiguo nórdico *taufr,* pigmento y brujería respectivamente. El ocre rojo se espolvoreaba sobre la varilla que portaba las. runas para hacer que éstas se destacasen del fondo de la madera. Simbólicamente eran como la sangre de la tierra.

El uso del pigmento es parte de un proceso de degeneración en el que la sangre roja del Mago pasó a ser la sangre de un sacrificio humano, que luego fue animal y posteriormente la sangre seca del animal, en polvo, que no se precisaba fresca cada vez que se hacía magia, ésta más tarde se convertiría en un pigmento rojo que simulaba sangre por su mismo color. El Mago moderno habría de remitirse a la fuente, es decir usar su propia sangre, o bien seguir el proceso hasta su conclusión lógica y conciliar en su mente la tinta roja como dadora de las emociones que por sí mismas alimentan el sacrificio de las runas.

La sangre no tiene por qué funcionar mejor que el pigmento necesariamente. Depende del estado mental que el Mago sea capaz de crearse y de mantener. La sangre es normalmente más efectiva pues conlleva de por sí asociaciones naturales. Es una ayuda psicológica de la que el Mago con experiencia no debe depender.

Sin embargo no se debe incurrir en el error moderno de pensar que del mismo modo que se puede recurrir a la sangre como un símbolo, se puede hacer lo mismo con otros símbolos. Los símbolos están vivos. Cada uno tiene su única identidad. No pueden intercambiarse de manera informal. Un experto puede ser capaz de obtener los mismos resultados con pintura que con sangre pero requiere un control mental muy desarrollado.

La sangre es solamente uno de los fluidos corporales que se pueden usar para extenderlos sobre las runas con propósi

tos diferentes. la orina, las lágrimas, el sudor y el semen, que en la mujer equivaldría al flujo menstrual. Cada fluido posee asociaciones únicas y crea diferentes estados mentales. Para obras de arte y ciencia, la saliva es lo más efectivo; para destrucciones y tormentas, la orina; para el crecimiento, el sudor; para la piedad y el amor, las lágrimas; para magia sexual, el semen o el flujo menstrual.

Evocación

La evocación se refiere a los cánticos que se pronuncian sobre las runas para conferirles poder. Como los germanos no tenían literatura todos los encantamientos se han perdido a excepción de unos pocos fragmentos discutibles, que pueden haber sobrevivido a través de los hechizos populares. Por su naturaleza los cánticos nórdicos eran secretos y nunca se escribieron. Es posible el hecho de que una gesticulación especial acompañara a los cánticos, pero esto es sólo mera especulación.

Los cánticos serían llamamientos a los espíritus rúnicos para que se manifestaran en un ser; una apelación a éstos de la potencia al acto. Probablemente se les dirigiría al objeto en que las runas habían sido labradas, o incluso dentro de las runas mismas. El objeto rúnico se convertía así en la morada temporal de estas fuerzas, hasta que se consumaba el deseo del chamán.

Todos los cánticos mágicos son breves, con métrica normalmente rítmica y van directos al grano. Puede que se compusieran con la forma de un acertijo para que nadie que los escuchara por casualidad los entendiese. A veces se repiten muchas veces como un sonsonete que conduzca a un estado de trance para que el mensaje llegue al subconsciente. Los cánticos rúnicos llevaban los nombres de los dioses teutónicos, como palabras llenas de poder.

El canto debería acompañarse de una gesticulación apropiada, encaminada a actualizar el poder de las runas,

siendo el vórtice el más efectivo. Gire el cuchillo sobre las runas en el sentido de las agujas del reloj, mientras se visualiza un torbellino psíquico cuyo centro surge de las runas, dispuestas en el centro del círculo mágico. Deberían darse nueve vueltas en la dirección del sol. El nueve es un número poderoso en la magia rúnica y significa realización.

La evocación tiene efecto de cargar de poder las runas. En este punto el ritual podría convertirse en algo peligroso. Anteriormente las runas eran marcas vacías sobre una madera, ahora yacen cargadas de potencia oculta. Además de otros elementos protectores, el Mago debería llevar un amuleto en el cuello con la runa Eoh ' , que estuviera tallada en él prominentemente. Antes de teñir las runas se debería teñir el amuleto. Antes de evocar las fuerzas de las runas debería evocarse el poder de Eoh para que esté presente en el canto. De esta forma si algo fuera mal durante el ritual el amuleto protegería al Mago de los mismos espíritus rúnicos que intentaron dañarle. Las instrucciones para la construcción del amuleto están en el capítulo sobre amuletos y talismanes.

Envío

La evocación y el envío están estrechamente ligados. En la práctica formarían dos etapas de una misma acción. Sin embargo se puede hablar sobre ambas por separado. La evocación actualiza el poder de las runas. El envío dirige esos poderes hacia el objetivo. Si la evocación fuera semejante a la carga de un arma de fuego, el envío sería como apuntar y disparar.

El envío se puede realizar manualmente pasando las runas a otra persona o escondiéndolas en un lugar específico. Este método está descrito con imaginación en una historia de M. R. James, titulada *Echar las Runas,* en la que un nigromante le toma antipatía a un crítico al que aplica runas de destrucción. Las runas estaban preparadas para surtir efecto a una hora determinada. Librarse de ellas no es via

ble, del único modo en que el crítico puede salvarse es devolver las runas a quien las fabricó, lo cual hizo poco antes de la hora fatídica por medio de un truco.

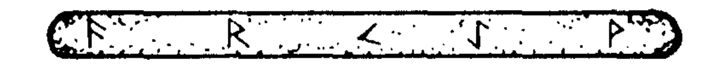
Cuando las runas no se pueden dirigir al objeto del deseo, personalmente o por correo, se pueden enviar a través de los elementos. Se pueden usar todos los elementos, excepto la Luz que es demasiado sutil, pero cada uno de ellos será más o menos apropiado según la circunstancia dada.

Por ejemplo, si se desea que las runas actúen sobre una persona que está a bordo de un barco, o levantar la tempestad, las runas se pueden arrojar dentro del mar. Si se desea afectar las cosechas o la propiedad, las runas deberían ser enterradas. Si son vientos los que se requieren u otro modo de cambiar el tiempo atmosférico, se deberían trazar las runas en un pedazo de papel, cortarlo en pedazos y dispersarlo por el aire. Si lo que se quiere es crear calor emocional o psíquico lo mejor es quemar las runas.

Cualquier método funcionará mejor o peor con cualquier combinación rúnica si la concentración y la visualización van acompañadas de las palabras adecuadas. Algunos elementos son meramente más apropiados para ciertos fines. Generalmente el Fuego es el adecuado cuando se aplica a la guerra, a la lujuria, a la furia y a la violencia; el Aire para la ciencia, la filosofía y la justicia; el Agua para el Arte, el amor, la bondad y la ilusión; y la Tierra para la construcción, la labor, la fuerza y la resistencia

Capítulo 7

UN RITUAL RUNICO COMPLETO



Para alguien que no esté acostumbrado a la práctica de la magia puede resultarle difícil traducir a actos específicos las intrucciones generales dadas en los capítulos anteriores. Aquí se presenta como guía un completo ritual de magia rúnica, no para seguirlo al pie de la letra, aunque sí para que sirva como punto de partida en rituales más personales.

Antes de empezar, lleve a cabo una etapa de purificación y concentración. Memorice el ritual y prepare todos los materiales necesarios. Ordene el lugar de la ceremonia. Se concibe este ritual para establecer una comunicación entre el Ser superior y el ego. Para obtener el máximo beneficio debería realizarse regularmente, quizá una vez por semana durante varios meses.

Más o menos una hora antes de la ceremonia tome un baño, desagüe el agua de la bañera y vuélvala a llenar. Arrodíllese ante ella y recite una oración de purificación sobre el agua. Mientras reza eche en el agua un puñado de sal, que haya sido previamente consagrada, y báñese otra vez. Sé

quese y póngase los atuendos para el ritual —una prenda lisa de color blanco que le sea cómoda y le permita moverse con facilidad—. Vaya al lugar de la ceremonia.

El Altar estará en el centro del lugar, un altar cuadrangular de aproximadamente dos pies de lado, que le llegue a la altura de su cintura. La parte superior quedará cubierta por un paño de lino blanco. Deposite sobre el altar los materiales e instrumentos que han sido *previamente* preparados y consagrados: sobre un pequeño candelabro se sitúa una vela justo en el centro del altar, alrededor de ella unas hojas de papel, una pluma de ave adecuada para la escritura, un recipiente de tinta roja, un pequeño cáliz, una jarra de agua fresca, un plato de barro y un cuchillo afilado.

No es necesario en este ritual el amuleto rúnico de protección, aunque puede llevarse colgado del cuello si se desea. Al invocar el ritual sólo a las fuerzas más altas y llevarse a cabo en el interior de un círculo mágico, los riesgos son mínimos.

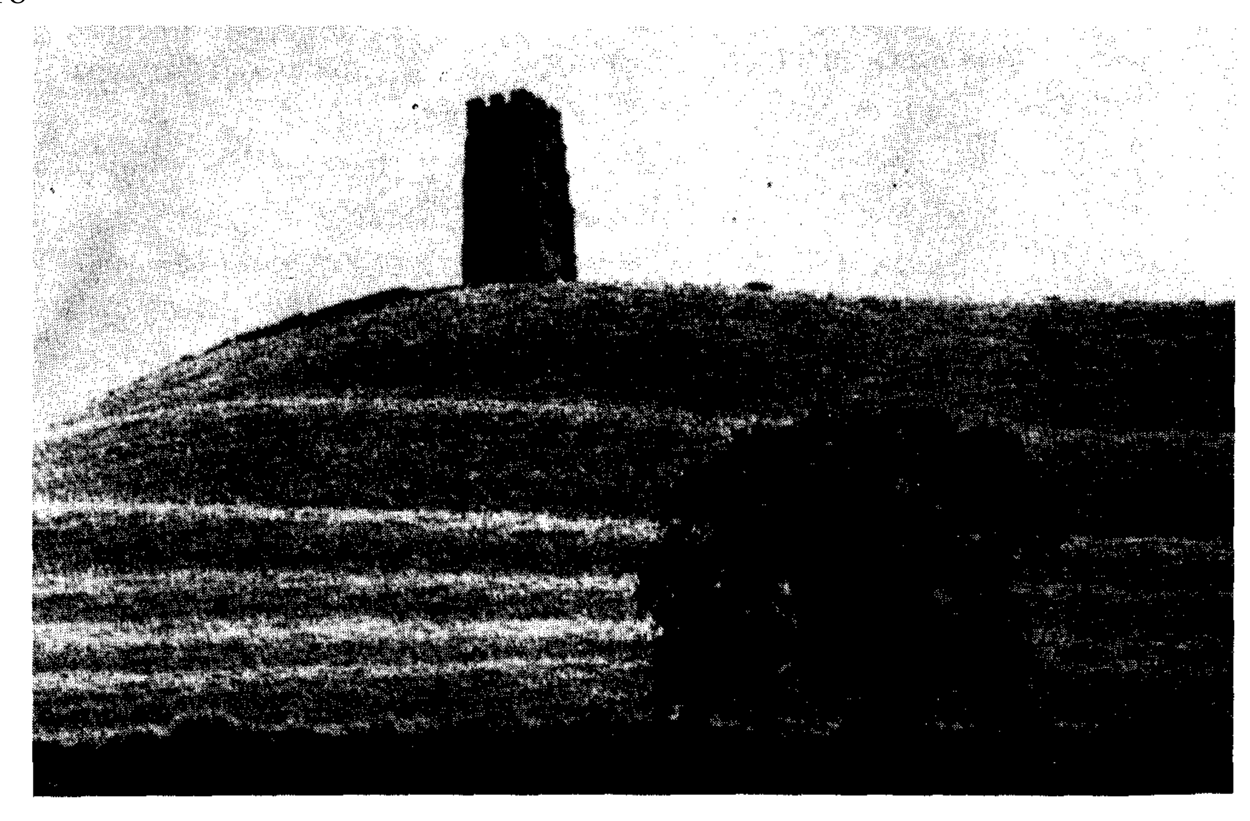
Entre al lugar por el norte, y si esto no es posible, entre y gire en torno al altar en el sentido de la órbita solar hasta que alcance el norte, acérquese al Altar y arrodíllese. Encienda la vela. Cierre los ojos y trate de borrar las emociones. Procure tranquilizarse. Contemple con serenidad la pregunta que se ha de plantear.

Dé tres palmadas secas y eleve las manos hacia el cielo. Pierda sil mirada en el infinito a través de la llama. Pronuncie la declaración del propósito, que debe ser algo como:

El ritual para la apertura del camino de la luz
ha comenzando verdadera y adecuadamente.

Levántese y santígüese, mientras se toca la frente con el dedo índice de la mano derecha, la ingle, el brazo izquierdo y

Nota del traductor. El *pie inglés o foot es* la *tercera* parte de la *yarda,* equivale *a 0,3048 m.*



La Torre de Glastombury. Inglaterra.
Uno de los lugares paganos más famosos, donde se adoraba al sol antes de la llegada del Cristianismo. En otro tiempo una isla que surgió repentinamente de las aguas del pantano que la rodeaba, era conocida por los bretones como Ynys ya Afalon y por los romanos como Avallonia. Se cree que el rey Arturo yace allí enterrado.

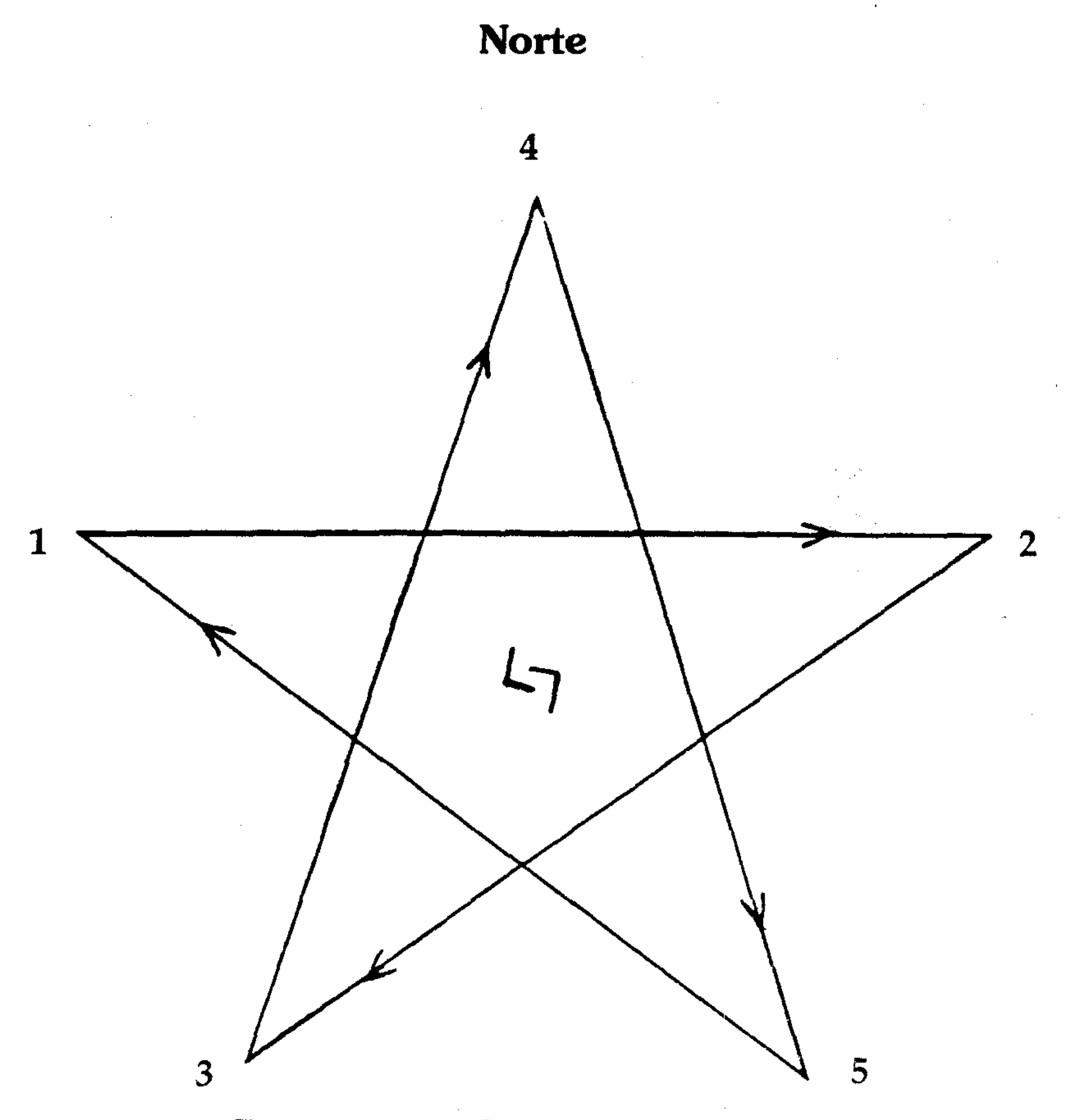
el derecho. Tóquese el corazón y apunte a continuación directamente a la llama. Mientras realiza estos movimientos pronuncie esta oración:

> Tuya es *la corona* (frente) *Y*
> *el Reino* (ingle)
> *El Poder* (hombro izquierdo) *Y*
> *la Gloria* (hombro derecho) *La*
> *Ley eterna* (Corazón) Amen
> (llama)

Vuélvase hacia el sol y dé la cara al Norte mientras da una vuelta siguiendo la órbita solar, trace un círculo con el dedo índice extendido, a la altura del corazón. El círculo de

be ser de 9 pies de diámetro*. Imagínelo en su mente, con fuerza, como un anillo resplandeciente de fuego blanco. Debería haberse trazado en el suelo previamente con tiza o cadón para socorrer la evocación. Ponga cuidado en juntar en su mente su principio y su final, cuando retorne al Norte.

Hacia el norte dibuje en el aire, con largos trazos, el Pentagrama invocante del Aire. Ha de dibujarse en línea continua comenzando por el vértice correspondiente al Aire. Imagíneselo de un amarillo intenso. Señale hacia su centro y dibuje la runa Ger, que hace las veces del aire, según los pasos de acontinuación:



Pentagrama Invocante de Aire

Vuelva a señalar el centro del Pentagrama y pronuncie un conjuro a los espíritus del Aire:

Espíritus y fuerzas del viento,
Presenciad y atestiguad este ritual,
Llevad mis deseos al Innombrable,
Abridme el camino de la Luz.

Describa un arco solar y váyase hacia el sur; permanezca de espaldas al altar: hacia el sur, trace en el aire un gran Pentragrama Invocante del Fuego. Visualícelo de un color rojo intenso. Señale hacia su centro y dibuje la runa Sijel, que hace las veces del Fuego según los pasos expuestos a continuación:

Sur

5

2 3

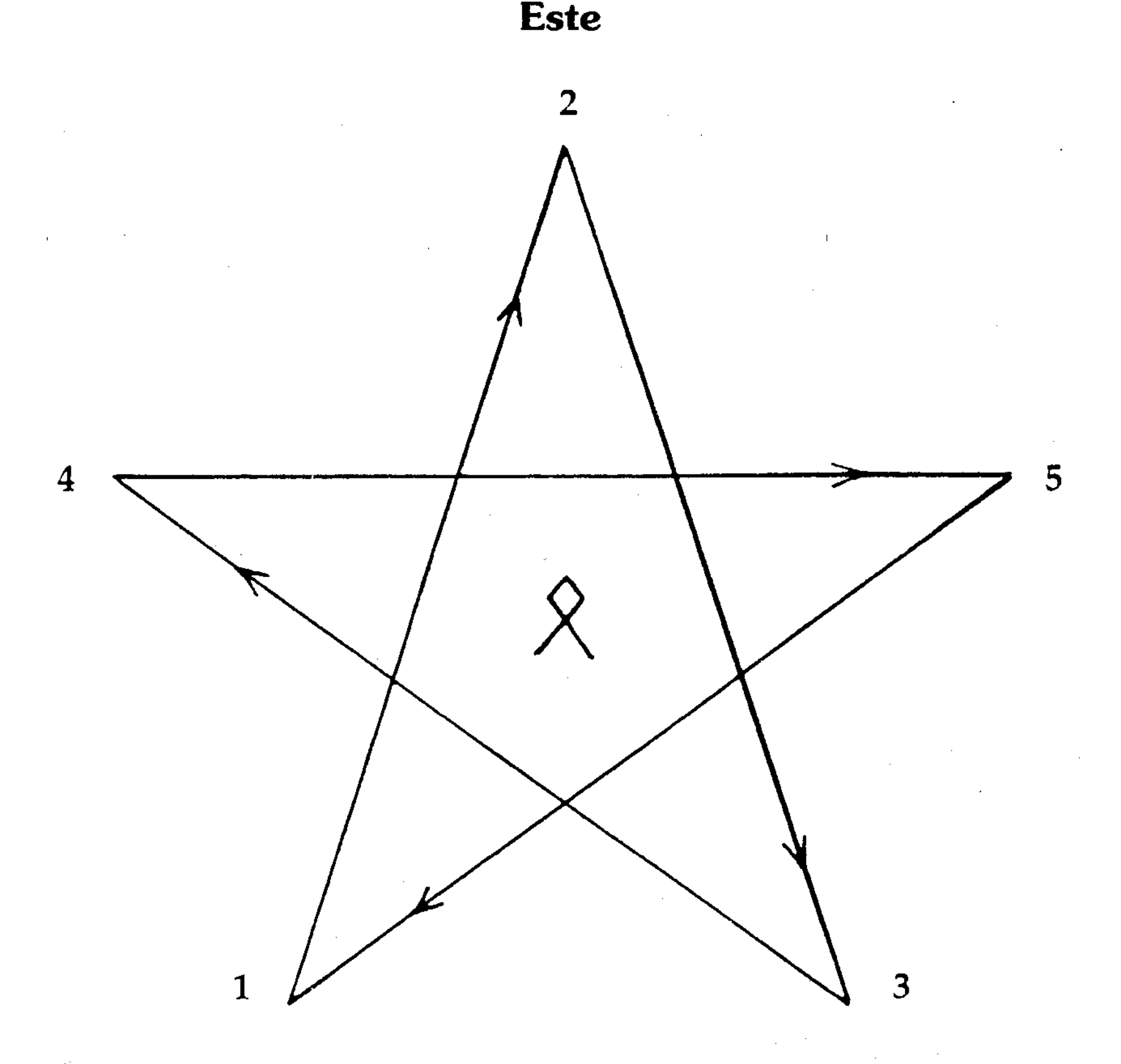
4 1

Pentagrama Invocante de Fuego

Señale al centro del pentagrama y pronuncie un conjuro a los espíritus del Fuego:

Espíritus y fuerzas de la llama,
Presenciad y atestiguad este ritual,
Llevad mis deseos al Innombrable, y
abridme el camino de la Luz.

Diríjase alrededor del altar hacia el este y trace un gran Pentagrama Invocante de Tierra. Imagínelo de un verde intenso. Señale hacia su centro y dibuje la runa Ethel, que es un símbolo de la Tierra, según los pasos descritos a continuación.

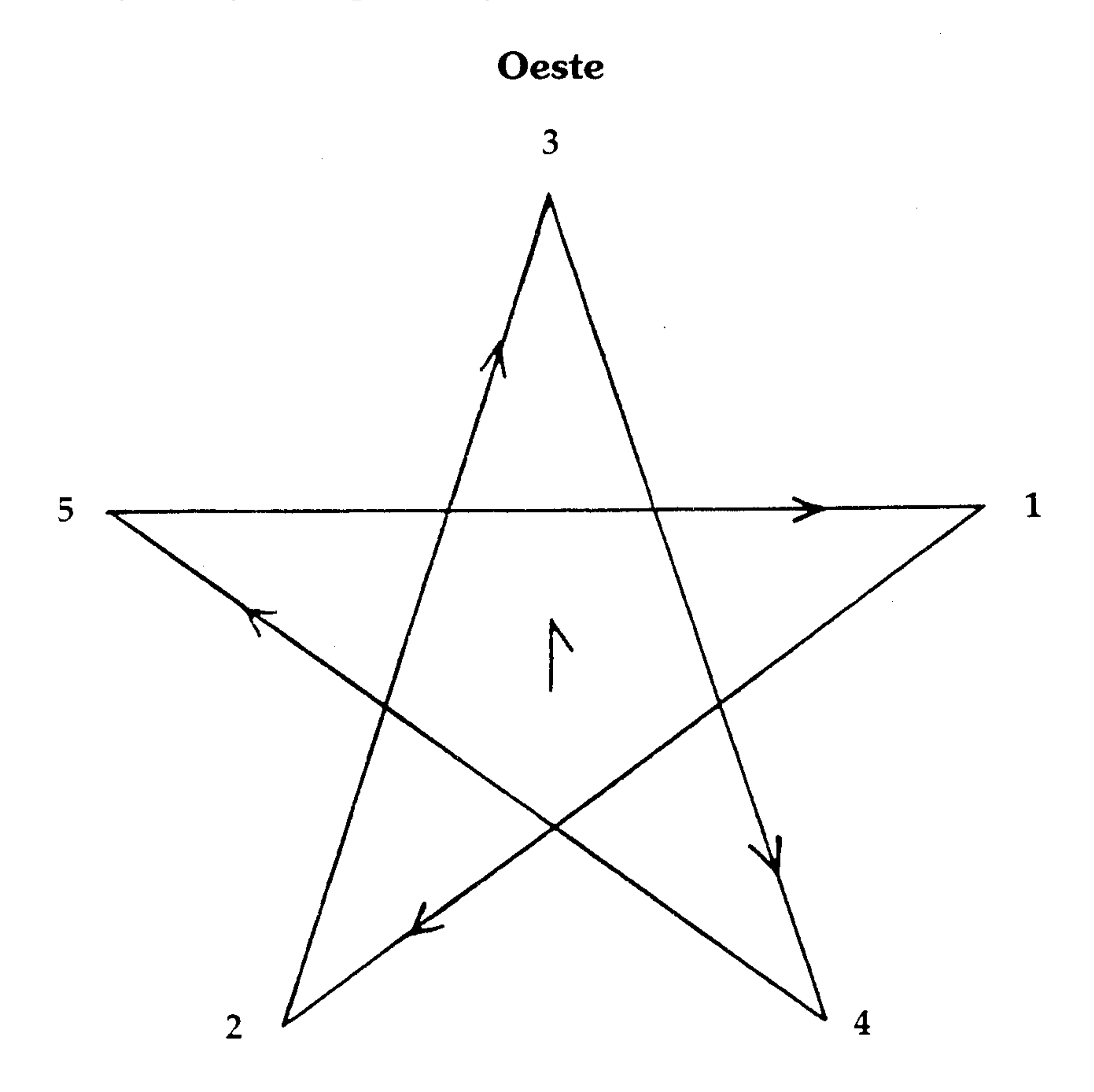


Pentagrama Invocante de Tierra

Señale hacia el centro del pentagrama y pronuncie un conjuro a los espíritus de tierra.

Espíritus y fuerzas del terreno,
Presenciad y atestiguad este ritual
Llevad mis deseos al Innombrable,
Abridme el camino de la Luz.

Diríjase alrededor del altar hacia el oeste y trace en el aire el Pentagrama Invocante de Agua. Imagínelo de un color Azul intenso. Señale hacia su centro y dibuje la runa Lagu, símbolo de Agua, según los pasos siguientes:

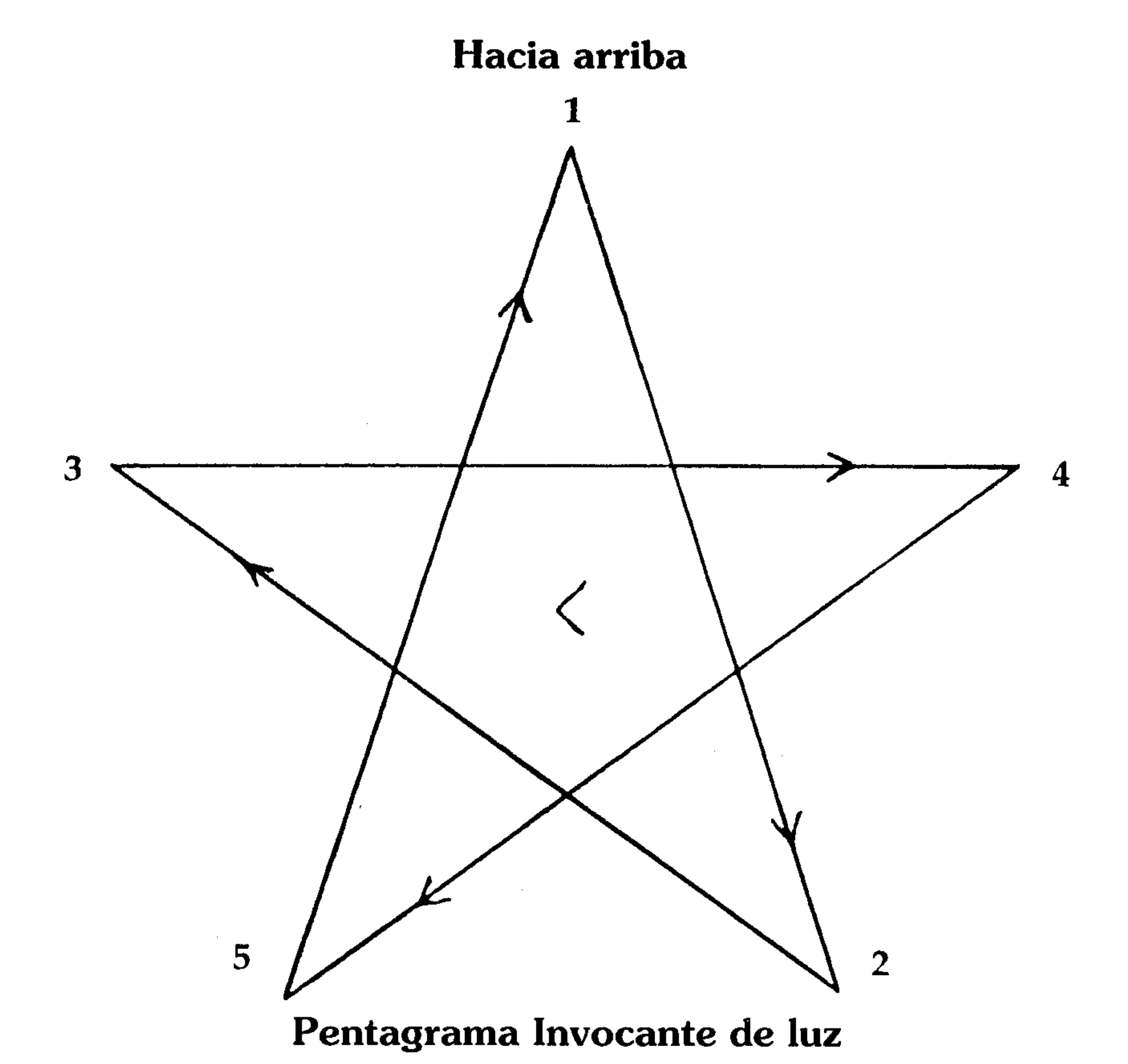


Pentagrama Invocante del Agua

Señale hacia el centro del pentagrama y pronuncie un conjuro a los espíritus del Agua:

Espíritus y fuerzas de la ola,
Presenciad y atestiguad este ritual
Llevad mis deseos al Innombrable,
Abridme el camino de la Luz.

Váyase hacia el norte y sitúese de cara al altar. Trace en el aire sobre el altar el Pentagrama Invocante de la Luz, y en su interior la runa Ken, símbolo de la Luz. Debe imaginarse el pentagrama reluciendo sobre la parte más alta del Altar, de un color blanco muy intenso. Señale hacia arriba y dibuje la runa Ken según los pasos siguientes:



Pentagrama Invocante de luz

Señale hacia el centro del pentagrama y pronuncie un conjuro a los espíritus de la Luz:

Espíritus *y fuerzas de la Luz,*
Presenciad y atestiguad este ritual
Llevad mis *deseos* al Innombrable,
Abridme el camino *de* la Luz.

Si estas invocaciones a los elementos se efectúan adecuadamente, el aire que rodea al círculo parecerá que late y se ilumina; dicha sensación es más intensa que visual. Se sentirá vigilante y expectante.

Dando todavía la cara al altar, junte las piernas y extienda los brazos de forma que el cuerpo forme una gran cruz. Pronuncie una oración para situarse en el centro del universo:

Los Cuatro me rodean.
Las llamas *por* arriba, las *olas por debajo;*
Yo soy *el corazón de los Cuatro,*
Yo soy en *el centro del universo.*

Junte sus manos sobre el corazón en un gesto de súpli . ca. Imagine tres rayos de luz coloreada que le atraviesen el cuerpo. Un rayo rojo le atraviesa verticalmente desde la coronilla hasta la planta de los pies. Un rayo de color azul le traspasa horizontalmente por debajo de los hombros. Uno amarillo lo *hace* atravesándole el pecho. Donde los tres rayos se intersectan en su corazón, existe una estrella de deslumbrante brillo. Con las manos debe coger el rayo que le traspasa el pecho.

Comience a bailar alrededor del altar en la dirección de la órbita solar. Cada vez que dé una vuelta completa al altar gire sobre sí mismo hágalo tres veces también en la dirección del sol. Rodee el altar tres veces, lo que dará lugar a nueve vueltas sobre sí mismo. La danza espiral ha de ser relajada y llena de gracia —un suave giro con los brazos extendidos.

Tenga cuidado de no perder el equilibrio o derribar el altar.
En cada una de las vueltas al altar pronuncie uno de estos versos:

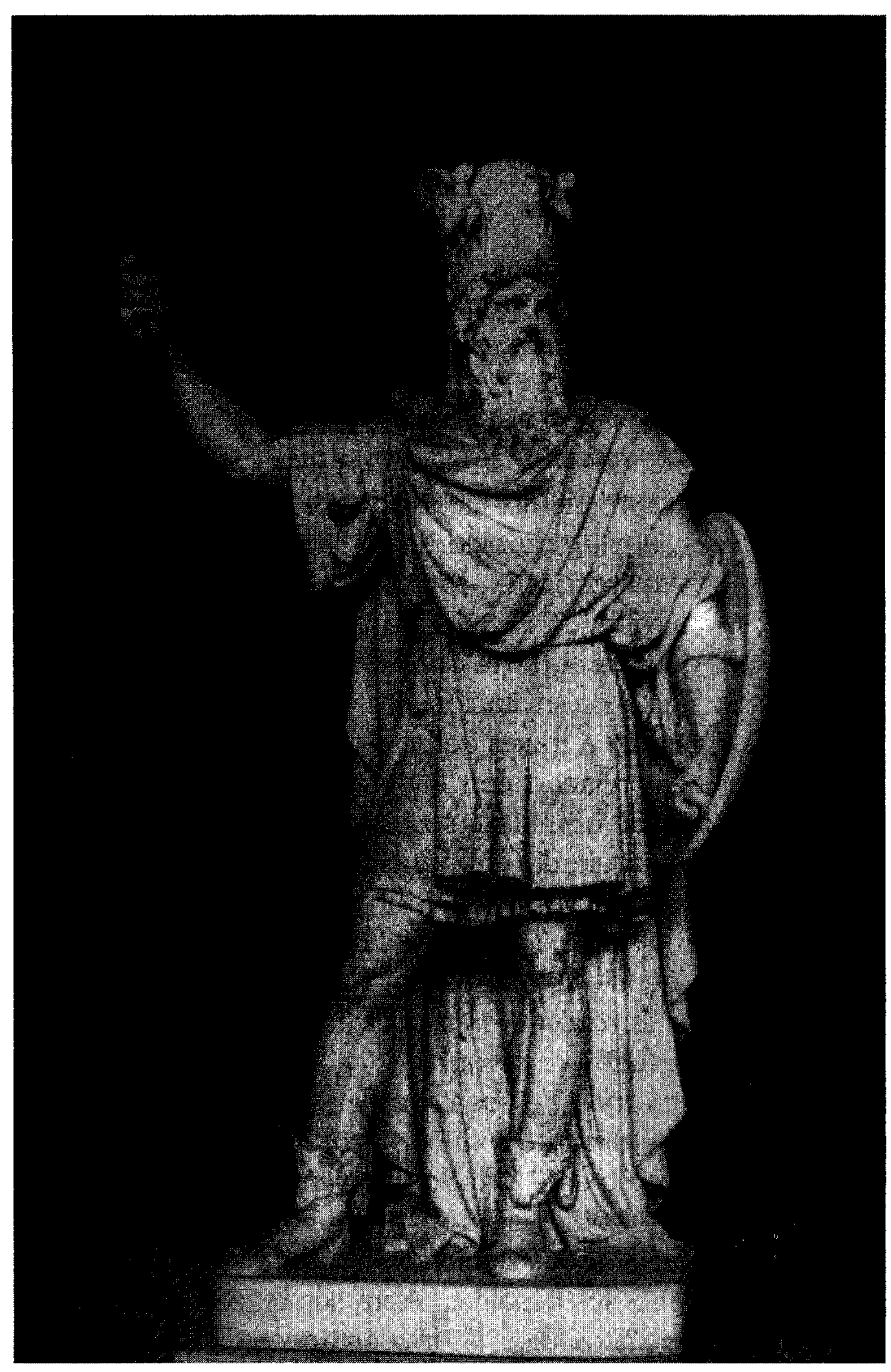
Teje un círculo en rededor mío tres veces,
Elévame *de este lugar terrenal, Muéstrame*
Tu divino *rostro.*

El mareo que se crea en la danza espiral debe penetrar en las profundidades de su ser. Visualice que se encuentra sobre una atalaya, en un lugar agreste. En la cima de una colina se alza un altar de piedra, allá abajo la arboleda se extiende en todas direcciones, formando una alfombra oscura e impecable, y arriba, en el cielo, parpadean las estrellas.

Sitúese de cara al norte con el altar detrás. Abra los brazos con un gesto de invitación. Imagine al dios Tiw aproximándose al círculo a través del aire de la noche, su armadura de oro y plata brillando con luz astral, el pelo rubio suelto, cayéndole por los hombros, sosteniendo una espada con su única mano, la izquierda. Pronuncie su invocación:

Magno y noble Tiw, El de la unica *Mano, Señor*
de la Justicia, *Señor de* los Juramentos, *Dios de*
la razón etérea y de habla verdadera; Por la
espada te conjuro,
Por el yunque de acero de Fenrir te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro,
Desciende a este círculo y sírveme.

Váyase hacia el sur siguiendo la órbita solar y quede de pie con el altar a sus espaldas. Abra sus brazos con gesto de invitación. Imagine al dios Thor acercándose a través del cielo nocturno, sus ojos derramando chispas, y su cabello negro rizándose sobre el rostro babado de facciones marcadas. Viste una piel de oso, el ceñidor y los guantes mágicos. Y lleva en la mano derecha el gran martillo de piedra. Pronuncie su invocación:



Odín, por Fogelberg.

Escultura de mármol. En el casco del dios están los cuervos Hagin (Pensamiento) y Munin (Memoria), y en sus tobillos pieles de lobo simbolizando sus familiares descendientes de los lobos Geri y Freki. Porta en su mano derecha la lanza Gungnir forjada por los enanos.

—Reproducido bajo la autorización del Museo Nacional de Suecia.

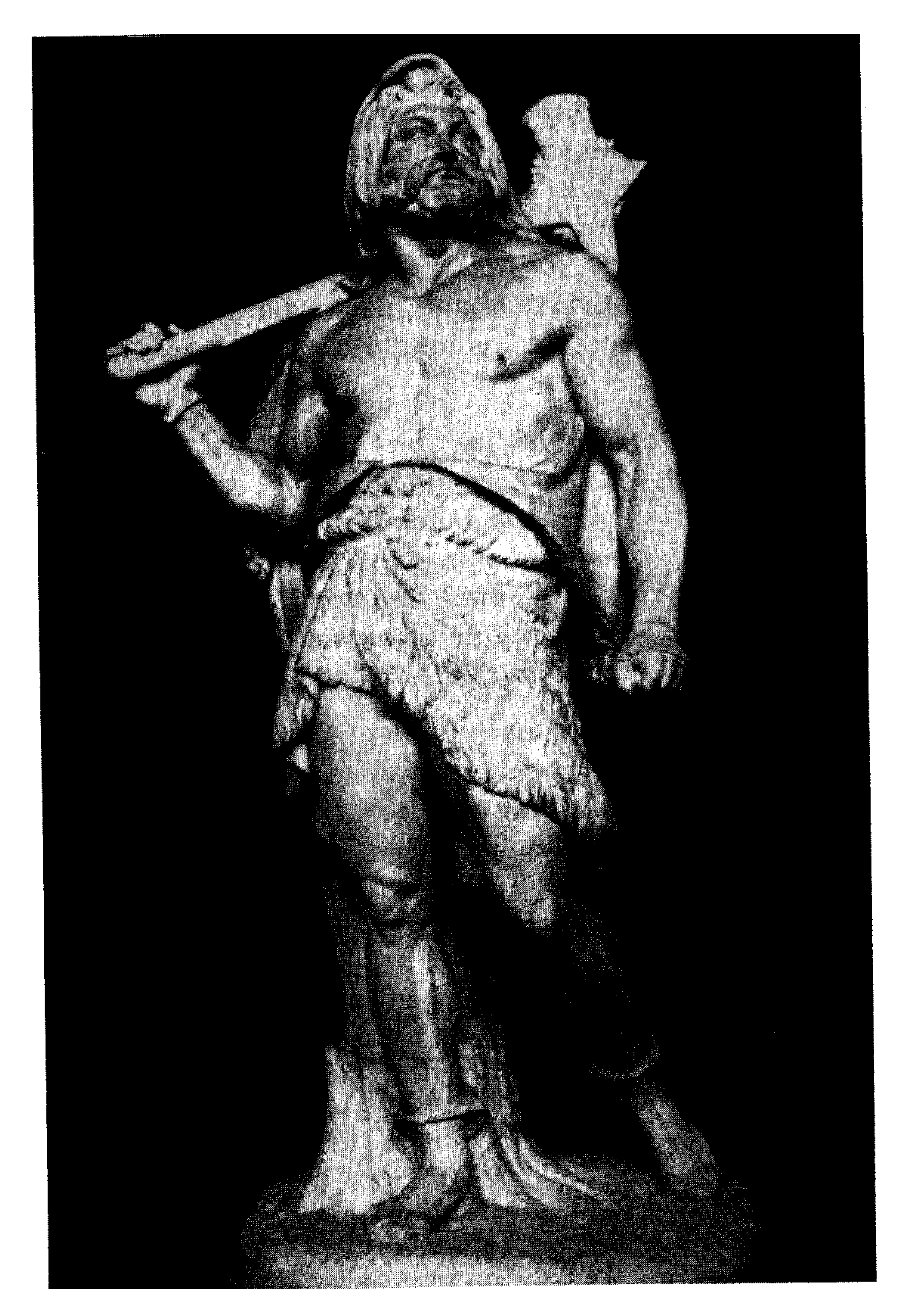
Fuerte y valeroso Thor, el Fulminador,
Señor de la Batalla, Señor de los Trabajos,
Dios *de los juramentos poderosos y* las hazañas
in*[trépidas. Por el martillo te conjuro,*
Por el guante de Skrymir *te conjuro,*
Por el Innombrable te con juro,
Desciende a este círculo y sírveme.

Gire hacia el este en dirección de la órbita solar y mire hacia afuera, con el altar a sus espaldas. Haga el gesto de invitación. Visualice al dios Frey aproximándose a través del cielo nocturno. Su cuerpo fornido y bien proporcionado, su cabello castaño rojizo recogido atrás, sus ojos de un ámbar profundo. Sostiene un escudo de madera en la mano izquierda. Pronuncie su invocación:

Viril y poderoso Frey, El Renovador,
Señor de las Cosechas, Señor de los Rebaños.
Dios *de la fértil tierra y el dorado grano; Por el*
jabalí dorado te con juro,
Por la espada robada de Surt te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro.
Desciende a este círculo y sírveme.

Gire hacia el oeste en la dirección de la órbita solar y mire hacia afuera. Haga un gesto de invitación. Visualice la aproximación de Balder a través del cielo nocturno, con su pelo trigueño ondulándose en la brisa, sus ojos verdes tiernos y amables, los rasgos delicados y el cuerpo esbelto. Viste ropas bordadas y lleva un cuerno dorado. Pronuncie su invocación:

Justo y hermoso Balder, El Bienamado,
Señor de la Risa, Señor *del Regocijo,*
Señor de la luz y del ardiente corazón;
Por tu encabritado corcel te conjuro,



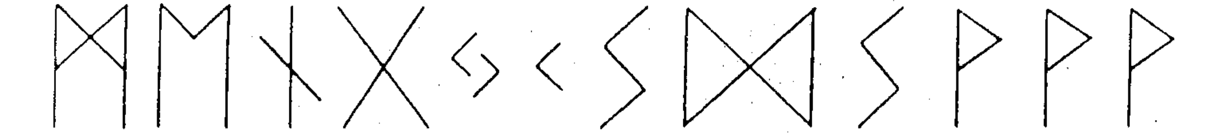
Thor, por Fogelberg, escultura de mármol.
Alrededor de la cintura del dios trueno encontramos su ceñidor mágico, que dobla su fuerza. En sus manos los guantes de hierro necesarios para subyugar a Mjolnir (el Destructor), su gran martillo, originalmente se creía hecho de un meteorito; quizás porque algunos meteoritos se componen de un acero niquelado extremadamente duro que nunca pierde su brillo, que era imposible de copiarse en los tiempos antiguos.
—Reproducido bajo la autorización del Museo Nacional de Suecia.

Por el cruel dardo de Hod te conjuro, Por el
Innombrable te conjuro, Desciende a
este *círculo* y sírveme.

Vuélvase al norte en la dirección de la órbita solar y dé la cara al altar. Haga el gesto de invitación hacia el aire que está sobre él. Mire hacia arriba y visualice a Odín descendiendo de los cielos, ondulando su gran capa de viaje, su hacha gris y su cabellera agitándose violentamente tras él, brillando como el hielo su único ojo, gris. En la mano porta la lanza. Pronuncie su invocación:

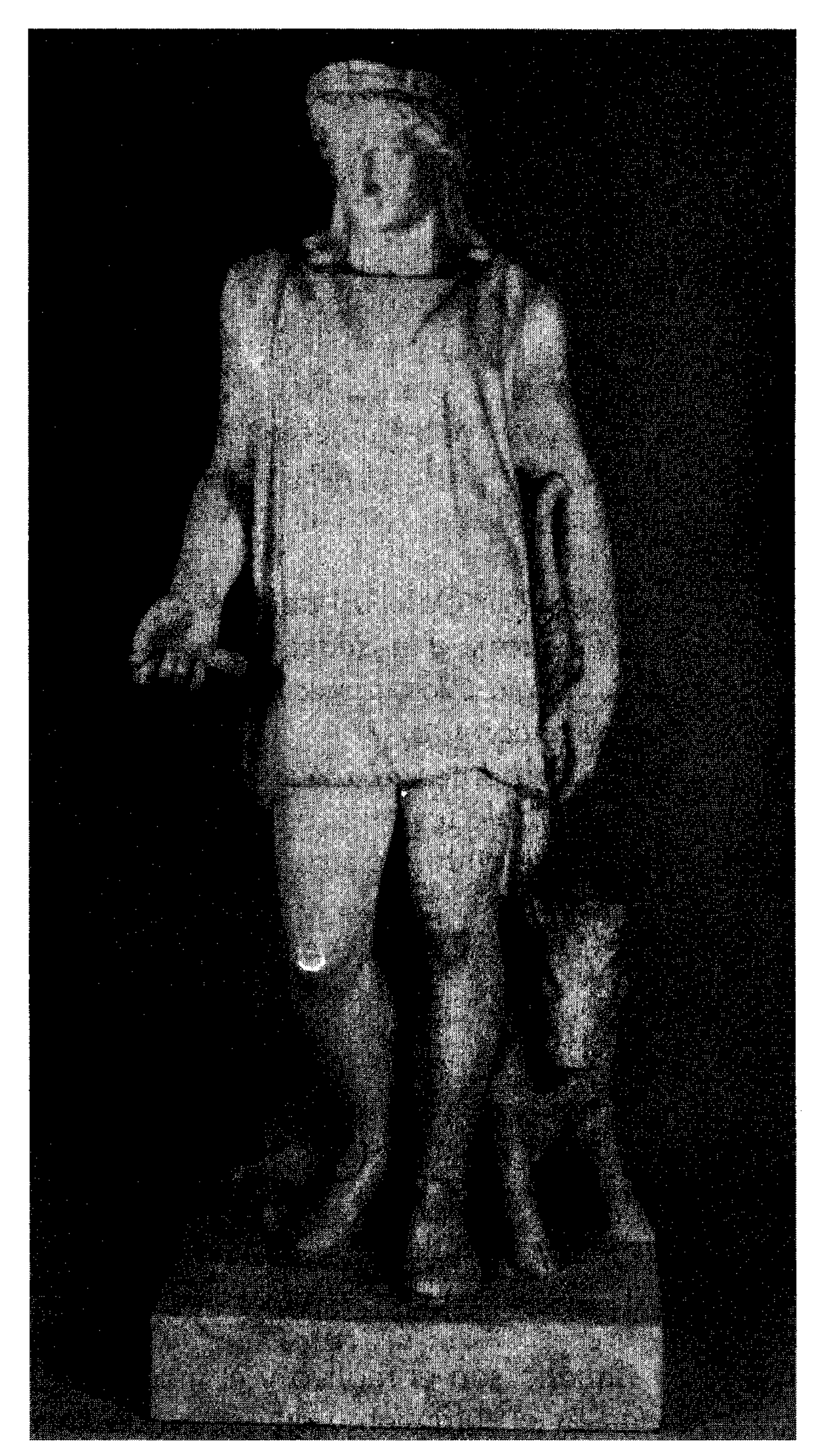
Sabio y Conocedor Odín, El del único *Ojo,*
Señor de la Victoria y la Regla,
Señor de la magia y los auspicios;
Por tu *lanza te conjuro,*
Por la horrible promesa de Mimir te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro,
Desciende a este círculo y sírveme.

Arrodíllese ante el altar, bajo lo ojos observadores de las cinco deidades nórdicas y escriba con tinta roja estas runas:



Brevemente estos significan: hombre, caballo, austeridad, sacrificio, cambio, realización, día, sol, gloria, gloria, gloria.

Hombre y Caballo son el motivo y el medio de la búsqueda. *Necesidad* es el sufrimiento que se ha de encontrar en la pregunta. *Regalo* es el abandono del cuidado y la rendición ante la más alta voluntad. *Ciclo* es el cambio del futuro que acontecerá. *Antorcha* es la luz del conocimiento que disipa las sombras. *Sol* es la luz inflamada hacia la poderosa energía activa para la transformación. Día indica la firmeza y



Frey con el Jabalí, por Fogelberg. Escultura de mármol.
Al lado del dios Vanir está el jabalí dorado adiestrado por los enanos para tirar de su carro. En su cabeza lleva una corona de grano madura, y porta en la mano derecha lo que parece ser una mazorca. En su mano izquierda muestra un cetro frondoso, símbolo de la fertilidad.

—Reproducido bajo la autorización del Museo Nacional de Suecia.

la totalidad de la luz —las dos runas *Sigel* a ambos lados de *Day,* muestran que la iluminación se puede usar tanto para bendecir como para castigar. *Gloria* es la bendición que afirma la obtención de la Luz. Se repite tres veces y así queda perfectamente equilibrado, divinizado e incorruptible.

Después de haber escrito las runas, siéntalas en su respiración haciendo vibrar la llama del altar. Debe tener plena conciencia de la significación de las runas combinadas, de lo contrario el ritual perderá poder.

Coja el cuchillo con la mano izquierda y páselo por la llama, después córtese en la yema del dedo índice de la mano derecha, de modo que brote una gota de sangre.. Sus sentimientos deben estar en calma y llenos de júbilo. Debe usted dar la bienvenida al doloroso pinchazo y trasmitírselo a los dioses allí reunidos. Pase el dedo por todas las runas de izquierda a derecha. Deje que otra segunda gota caiga en el «cáliz». Si es necesario, véndese el dedo, pero el corte debe ser lo suficientemente pequeño como para dejar de sangrar con rapidez.

Levante el papel por encima del altar y pronuncie a los poderes rúnicos una invocación como la siguiente:

Que la oscuridad se convierta en Luz,
El vicio en Virtud,
Las mentiras en Verdad,
El dolor en Alegría,
La debilidad en fortaleza;
Transformadme por medio de estas runas,
Abridme los ojos y permitidme ver.

Baje entonces el papel, y préndalo en la llama por una de sus esquinas, y depositélo en el plato de barro. Mientras el papel se quema, coloque sus manos sobre él e inclínese sobre el altar para que el humo le llegue directamente al rostro. Debe sentir en sus manos el calor de las llamas, respire el humo ascendente profundamente, procure no toser.

Después que el papel ha quedado reducido a cenizas,



Balder, por Fogelberg. Escultura de mármol.
Aparece como un blanco para las armas de los dioses, que no le dañarán, una flecha partida colgando del manto. Un áspid se arrastra apaciblemente cerca de sus pies. En su cabello hay flores, y quizá hojas de muérdago, anunciando su destino.
—Reproducido bajo la autorización del Museo Nacional de Suecia.

utilice el cuchillo para hacerlo polvo. Deposite los restos de la ceniza en el cáliz, con cuidado de no perder ninguno. Eche algo de agua sobre la ceniza y su gota de sangre, después remuévalo con la hoja del cuchillo. Bébase la mixtura hasta la última gota y acto seguido, coloque el cáliz boca abajo en el plato.

Mientras bebe debe ser capaz de sentir el poder de las runas discurriendo a lo largo de sus venas y haciendo temblar sus músculos. Podrá sentirse mareado o exaltado, y podrá oír un ruido fuerte e impetuoso. No tenga miedo. Mantenga la calma interna. Este es el climax del ritual hacia el cual todos los pasos previos se dirigían.

No espere ser iluminado inmediatamente poreste elixir de la Luz. Su efecto será gradual y muy sutil y quizá no se haga notar en algunos días e incluso semanas. Su acción varía de una persona a otra. La magia, como el agua, busca el camino más fácil para llegar al mar. No se preocupe, el cambio llegará. Es siempre una leve transformación. No se podrá dar cuenta de lo apegado que está a sus conceptos hasta que se sienta en peligro de perderlos.

El ritual se cierra volviendo sobre las mismas huellas que lo abrieron. Póngase en pie y haga con gesto de despedida con las palmas de las manos extendidas al aire por encima del altar, como si rechazara algo. Imagínese al dios Odín retrocediendo hacia los cielos estrellados. Pronuncie la fórmula de destierro:

Sabio Odín, parte en paz
Por el Innombrable yo te licencio y te exijo *que te*
[vayas.

El destierro debe pronunciarse con firmeza y con una voz inequívoca, sin rastro de duda en la mente, ni miedo en el corazón. Siga al dios que parte hasta que se haya ido completamente de su ojo interno.

Vaya en el sentido contrario a la dirección del sol, primero hacia el oeste y despida a Balder de una manera similar,

usando como apelación «Amado», para describirlo «Amado Balter, parte en paz», despida al «Feroz Thor». Vaya al norte y destierre al «Noble Tiw».

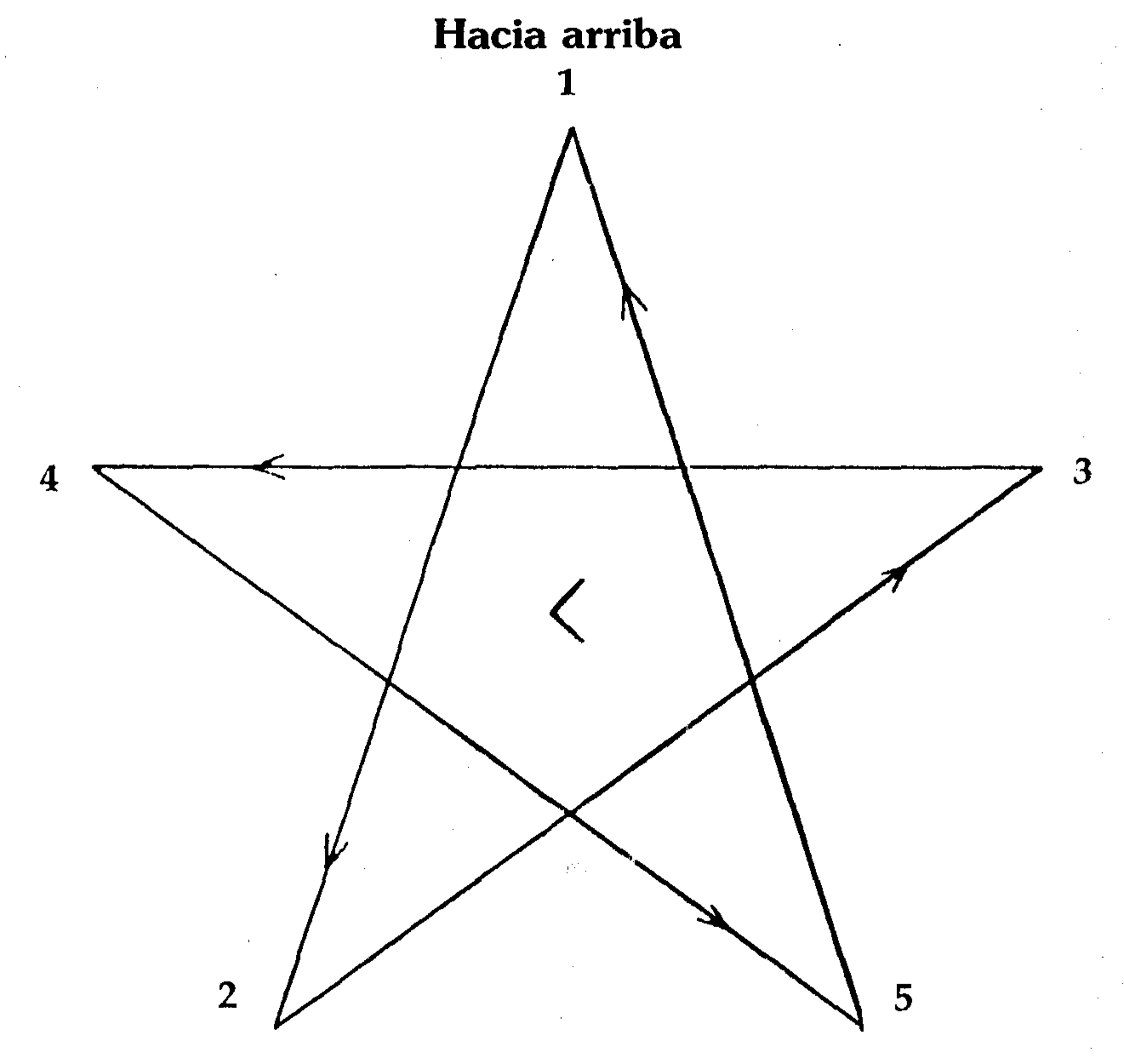
Dance en círculo tres veces en torno al altar en contra de la dirección del sol, para sellar la puerta abierta en su alma, girando sobre sí mismo en sentido contrario a la vez anterior, cada vez que concluya una vuelta al altar. Pronuncie una línea de estos versos en cada uno de los círculos mayores:

Teje un círculo en derredor mío tres veces,
Aparta de mi tu cara temerosa, Devuélveme
a mi lugar terrenal.

Ya ha hecho desaparecer el vértice que le permitió conjurar a los cinco dioses. El próximo paso es neutralizar los poderes de los elementos que utilizó en el ritual como portadores de las virtudes de las runas. Trace sobre el altar el pentagrama que destierra a la Luz, que es indéntico al que invoca, pero dibujado en dirección contraria (véase el pentagrama de la página siguiente).

Advierte que incluso la runa Ken en el centro del pentagrama se dibuja con trazos a la inversa, esta vez hacia arriba. Ya que la runa se hizo en último lugar, ahora debe ser despedida la primera. Mientras que traza cada línea imagínela desvaneciéndose y desapareciendo en el aire. Pronuncie un destierro de fórmula sencilla.

Espíritus y fuerzas de la Luz, marchad en paz;
Por el Innombrable yo os despido y Os *obligo a*
que partáis.



Pentagrama que destierra la Luz.

Haga lo mismo con los demás pentagramas de los elementos, siempre en dirección contraria al curso del Sol. Vaya al oeste y mirando hacia afuera, despida los espíritus de Agua, luego al este y destierre a los espíritus de Tierra, después al sur para despedir a los espíritus de fuego, y finalmente retorne al norte para desterrar a los espíritus de Aire.

De cara al altar por el norte, alce sus manos, y que los dedos se desplieguen formando dos pentagramas. Extienda los brazos hacia ambos lados, al este y al oeste, al nivel de los ojos. Pronuncie una fórmula general de destierro a todos aquellos espíritus que puedan estar deambulando en las afueras del círculo protector:

Todos los espíritus o entidades atraidos por este [ritual,

¡Partid! Pues no tenéis nada que hacer aquí. Por
la luz del Innombrable, ¡marchaos! Marchad en
paz.

Debe *asegurarse* de que el *espacio exterior* al *círculo esté libre* de cualquier influencia psíquica antes de disolver la barrera. *Si es necesario, repita* la fórmula *con más* seriedad utilizando *a los dioses como* salvoconductos de poder.

El círculo *se* desvanece reabsorviéndolo en el *centro* de *su ser.* Comience una vez *más* en derredor del *altar exten*diendo el dedo índice de la *mano* izquierda *para tocar el ani*llo flameante. Imagine *como* el *fuego* blanco desaparece al *contacto con su mano* izquierda.

Quédese de pie *en* frente del altar, eleve sus brazos al cielo y pronuncie *esta breve oración:*

Tú arte sagrado, Padre de Todo
Tú arte sagrado, por la Naturaleza informe Tú
arte sagrado, tú El Inmenso y Poderoso Señor
de la Luz y de la Oscuridad.

Cruce los *brazos como* al *comienzo* del ritual, *sin invertir la* dirección de los *gestos.*

Quien es la Corona (tóquese *la frente) Y*
el Reino (ingle)
Y el poder (hombro izquierdo)
Y la Gloria (hombro derecho)
La Ley eterna (corazón)
Amén (señale *a* la llama).

Pronuncie las palabras *para concluir:*

Este ritual para abrir el camino de la Luz está
por la presente y, en verdad, acabado.

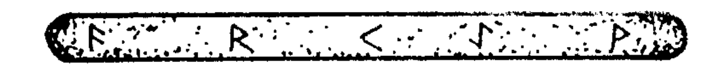
Dé *cuatro* palmadas *fuertes. Apague la* vela *y* limpie *cui*

dadosamente el altar apartando todos los instrumentos. Cual quier residuo material debe ser tratado con reverencia y sellado con el símbolo de la cruz circular 1)antes de deshacerse de ellos. Aparte los instrumentos en el orden inverso al que los colocó.

No se eche a dormir directamente después del ritual. Distraiga su mente con algún entretenimiento que no tenga nada que ver con lo anterior. Evite reflexionar sobre los efectos del ritual. Si su mente está confusa, los murmullos de la superficie impedirán que el ritual tenga el efecto deseado. Muy probablemente, los efectos sucederán después de fuertes alucinaciones –sueños turbulentos, imágenes hipnóticas, alucinaciones táctices o auditivas—, pero no durarán más que la primera noche del ritual. Si lo hacen, un sencillo ritual de destierro las hará desaparecer.

Capítulo 8

AMULETOS, TALISMANES Y SELLOS



La palabra amuleto proviene del Latín Antiguo *amule*tum «mecanismo de defensa». En otros tiempos se usaba para describir cualquier objeto, material o práctica que tuviera una función curativa o bien sirviese para proteger o advertir. El uso moderno de la palabra ha desembocado en un objeto pequeño que la persona puesto normalmente en el cuello, y que previene los daños del mal a través de sus cualidades mágicas.

Talismán viene de la raíz árabe talisan «hacer símbolos como un mago». Son de muy diversas formas y tamaños, no necesariamente los ha de llevar una persona. Los talismanes se crean con el propósito de alcanzar poder y obtener protección. Abundan los ejemplos de talismanes en la mitología teutónica. La túnica de halcón emplumado de Freyja que permitía volar al que la vestía era un talismán y también lo era el anillo de Draupnir hecho por los enanos que constantemente enriquecía a su poseedor.

Sello proviene del latín signum «signo». Es un emblema

que denota la intención mágica, normalmente derivado de un nombre, o también de una frase, que ha sido transformada de acuerdo a métodos ya establecidos en la propia intuición. Los sellos en sí ocultan poder en su trazado y se pueden marcar en cualquier material. Las runas son sellos puesto que cada una de ellas representa un nombre o una idea, y manifiesta su poder a través de su forma, y no a través de la virtud del material en el cual es labrada.

En el uso moderno de la palabra talismán es un término general que define un instrumento para hacer magia, y contiene en su interior la noción de amuleto. Los sellos pueden ser tallados tanto en amuletos como en talismanes para incrementar su eficacia, pero esto no es estrictamente necesario. Por ejemplo, ciertas piedras sin labrado alguno han sido utilizadas como amuletos por muchas culturas.

Las runas pueden ser utilizadas en objetos de alta importancia para hacerlos tanto amuletos como talismanes. En estos casos, parte de la fuerza proviene de las runas, parte de la forma del objeto, y parte del material del cual estaba hecho. También se puede infundir energía mágica a sustancias que no la poseen a través de un ritual que proclame un acto de voluntad.

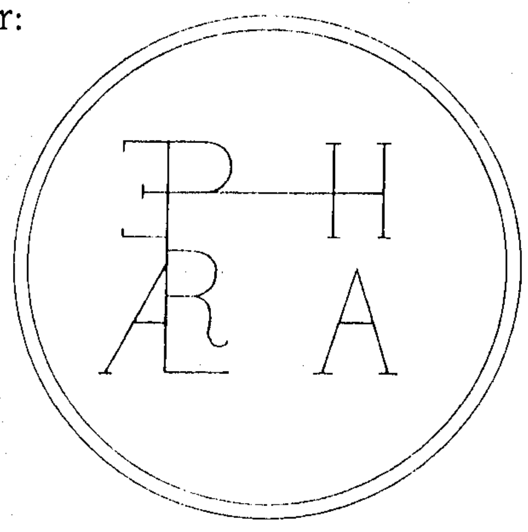
Tenga en cuenta las varillas mágicas desenterradas por los investigadores. Son pequeños trozos de tejo o hueso, rec tos o curvados con la forma de un cuerno o colmillo, con runas talladas a sus lados. Algo de su eficacia nacerá de las runas, algo del material algo de la forma de su cuerno, y quizá algo del propósito que les infundieron sus creadores. Nadie sabe con seguridad el uso para el cual estas varillas eran destinadas. Si las llevara alguna persona se llamarían amuletos, sin embargo, si se usaban con fines mágicos prácticos sería mejor conocerlas como talismanes.

Los sellos rúnicos se pueden formar muy fácilmente si tratamos las runas como letras y las combinamos bajo factores geométricos mágicamente apropiados. El patrón elegido como resultado final es una cuestión de intuición, que asegura que los sellos están ligados activamente al subconsciente.

El nombre de un espíritu o cualquier palabra, *verdaderamente que denote* una acción mágica, se convierte en letras rúnicas, que posteriormente se comprimen y se ajustan en un emblema del nombre.

Este sistema de formación de sellos tiene una larga historia. Este es por ejemplo el sello del ángel Rafael extraido de un grimorio medieval llamado el *Enchiridion:*

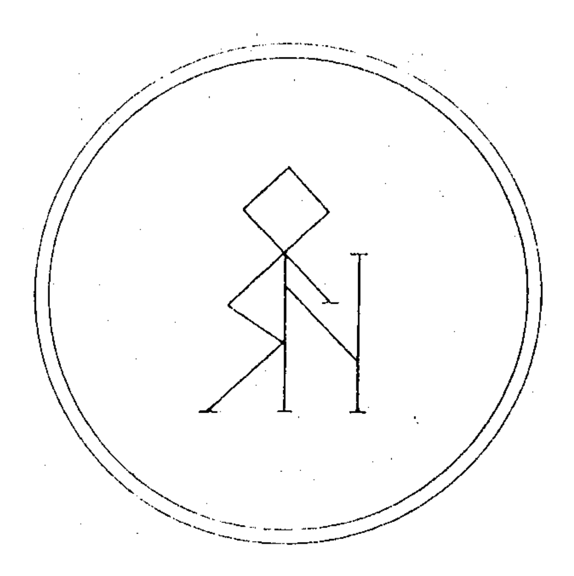




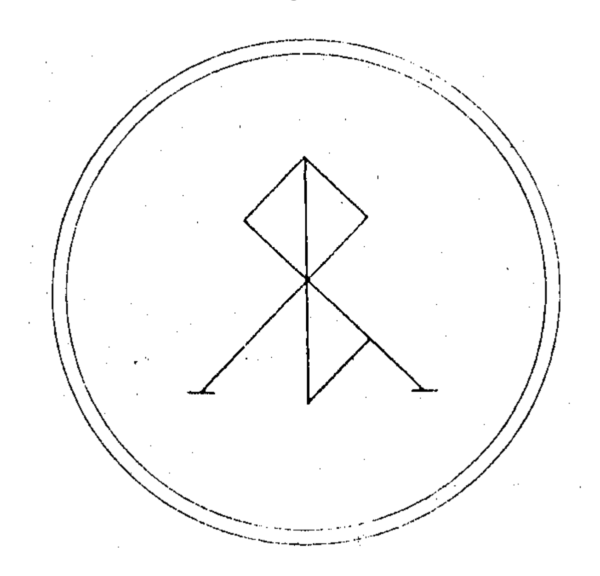
El número de combinaciones que se pueden formar es infinito, pero la reflexión y la intuición seleccionarán un patrón del resto que parezca más apropiado que los demás. Se deben hacer varios sellos de cada nombre y elegir entre ellos los más convincentes. El Mago habrá de detectar el que parezca correcto interiormente cuando se proceda a la selección final. Si no es plenamente satisfactorio, descártelo y continúe intentando diferentes patrones hasta que se presente el verdadero.

Se pueden hacer sellos de los nombres de los dioses teutónicos. Por ejemplo, cuando Thor se convierte en runas viene a ser ᛏᚺᛟᚱ y puede ser representado por el siguiente sello:

* Nota del traductor: En inglés Odín traiga la lluvia, es *Odin* Bring *the Rain,* de ahí las iniciales O.B.R.



Cualquier deseo mágico que se exprese en una frase puede ser reducido a una palabra combinando las letras iniciales de cada una de las palabras de la frase. Cuando se ha transcrito a runas, de él se puede hacer el sello correspondiente. Por ejemplo, la frase «Odín traiga la lluvia» puede ser reducido a O+B+R*. Transcrito a runas surge la palabra mágica: Rl i que puede ser transformada en el siguiente sello:



La reducción de dos o más caracteres a uno sólo es una práctica muy antigua. Las runas que compartían elementos comunes se llamaban runas ligadas. ᚺᚠ era escrito algunas veces como ᚺᚠ, y ᛖᚱ como ᛖᚱ. A veces surgían variantes para distinguir estas agrupaciones: ᛖ ᛞ se escribía como.ᛖᛞ; Las runas probablemente se fusionaban para solucionar la di

ficultad que supondría labrarlas en la piedra. Cada línea tallada en la piedra conlleva un esfuerzo considerable; cuando el tallador podía hacer que un simple tallado representara dos letras, para él era una ventaja.

Una gran virtud de las runas es que se pueden recordar fácilmente y se pueden hacer en cualquier sitio sin necesidad de herramientas o materiales. Dibujar simplemente rayando o tintar una runa Eohl sobre un escudo lo convierte en un amuleto de protección. Yr sobre las hojas de las espadas las convierte en talismanes de poder, irrompibles e invencibles. Una runa Nyd trazada en la uña de la mano advertirá al guerrero en el banquete de que su copa habrá sido envenenada.

Se pueden hacer amuletos rúnicos permanentes en la piel tatuando varias partes del cuerpo. Históricamente, se hacían cicatrices en el pecho. Simplemente cortando la piel bajo la forma de la runa deseada murmurando una invocación, su poder se haría realidad. Amuletos menos permanentes *en* el cuerpo se hacían con pigmentos. Cuando Cesar desembarcó en Bretaña, observó que los nativos se pintaban el cuerpo de azul con un tinte llamado *Woad,* una palabra quizá relacionada con Woden, una variante anterior de Odin.

En una emergencia, se podía marcar las runas en el pecho con una uña, si el arañazo emanaba sangre ésta alimentaría a las runas. Al mismo tiempo las runas se debían leer o evocar. Cuando la mente ha sido previamente condicionada para aceptar la influencia de las fuerzas rúnicas este método es muy efectivo.

Los talismanes también se pueden hacer pintando las runas sobre pan o bollo, usando un alimento como tinte natural, después se ha de comer para hacer real su poder. El pan es el mejor medio. Pinte las runas en un pedazo de pan blanco con un pincel fino y utilizando algún colorante alimenticio. Tueste el pan. Se puede luego cortar en varios pedazos y comer delante del altar ceremoniosamente.

La razón de comer las runas es la misma que esconde la práctica cristiana de comer la Hostia Consagrada, como símbolo del Cuerpo de Jesús: El poder o la virtud se transfor

man en la sustancia sacralizada y posteriormente se ingiere por la boca. La boca es la entrada simbólica haciá el verdadero interior. A través de ella se pronuncian las recetas de la mente. A través de ella se ingieren los alimentos que substentan la vida. El paso de las runas a través de los labios representa la ruptura de la barrera que todo el mundo levanta en derredor de su Ser más Intimo.

Todo aquel que intente practicar la magia rúnica ha de fabricar un amuleto para su protección personal. Los dioses y espíritus de las runas son imprevisibles y a veces violentos en sus acciones. No pecan nunca de estupidez. Siempre exigen pago por sus servicios. El deber que reside en el Mago ha de ser el de dilucidar que el precio que él paga es el de su propia elección.

En el *Havamal* se presenta una advertencia implícita sobre los peligros que puede acarrear la práctica rúnica:

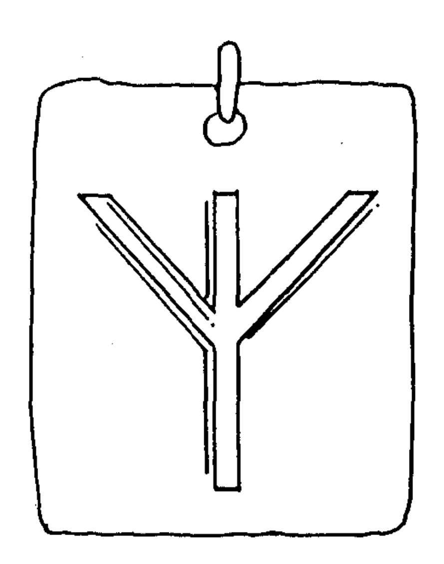
> Es mejor no pedir que comprometerse en exceso
> un presente exige otro presente, mejor no matar
> que matar demasiados.

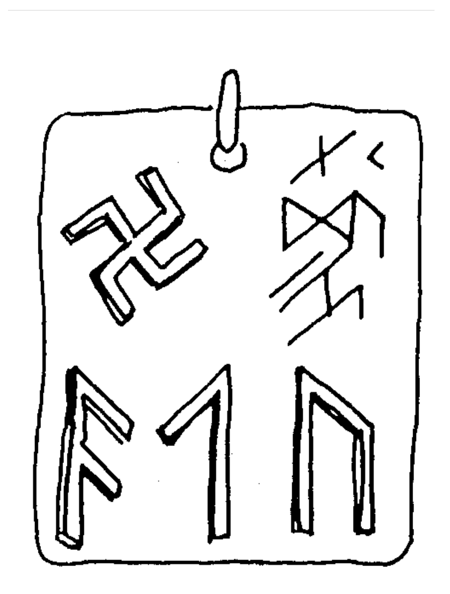
Quiere esto decir que es mejor no pedir a las runas nada que pedir aquello que requiera un pago superior a nuestras posibilidades. Cualquier servicio de las runas al hombre debe ser equivalente al servicio del hombre a las runas. Cuando invoque las runas para desgraciar a sus enemigos, tenga cuidado de no herir inadvertidamente a sus amigos, porque una vez despertados, los poderes de las runas son muy difíciles de controlar.

El amuleto de protección se fabrica de un pedacito cuadrado de roble de al menos tres pulgadas de largo y de un cuarto de pulgada de ancho. Se cuelga del cuello con el dibujo de la madera en transversal. Se puede usar para el cordón lana, lino, algodón seda o cualquier otro material sintético, pero si fuese piel, use sólo aquella que haya sido previamente purificada bajo algún ritual.

En el anverso marque la runa Edh, lo suficientemente

grande para que abarque toda la cara del amuleto. Marque en el reverso las runas de la palabra alu —protección. Más arriba, talle el símbolo del martillo de Thor, la svástica, girando en el sentido de las agujas del reloj. La svástica en esta posición es símbolo de accion solar positiva. Al lado de la svástica marque el sello rúnico de su nombre mágico. En el ejemplo dado a continuación se ha usado el nombre Hijo del Sol* para formar el dibujo del sello en el amuleto:





El nombre mágico marca la muerte de la vida terrenal y la resurrección en el camino de la luz. Se da después de una ceremonia de iniciación a cargo de los líderes de la recta oculta donde ha sido el iniciado admitido. Si se lleva a cabo una iniciación, el iniciado ha de buscar su propio nombre por inspiración, meditando e invocando la luz. Una vez recibido, no debe sustituirlo por otro, puesto que este mismo representa el poder mágico del Mago en ese preciso momento o en su evolución.

El amuleto no poseerá ningún poder de protección hasta

* Nota del traductor: Hijo del Sol en el inglés del original es Sunchild, de ahí e] sello de las iniciales.

que no haya sido consagrado mediante el ritual en el que se ha de trazar la runa Olh con la sangre de la persona cuyo nombre aparece al dorso, y se ha de invocar los poderes de los dioses —particularmente Balder. Aunque el amuleto caiga en manos de otra persona, no la protegerá, dado que el amuleto está intrínsecamente ligado a su fabricante.

Lleve puesto el amuleto siempre que decida hacer magia rúnica seria o difícil, y proceda de nuevo con la sangre sobre Eolh, sobre todo cuando invoque a las grandes fuerzas mágicas. Es una buena costumbre ponérselo antes del ritual, su presencia no producirá daño y ayudará si surgen dificultades imprevistas. Cuando no se use guárdelo en un lugar seguroque nadie pueda ver excepto otros iniciados. Que nadie lo toque. El Mago debe cerciorarse de que el amuleto sea destruido en caso de muerte.

Se pueden combinar las runas en los talismanes con otros símbolos mágicos. Especialmente útiles son los signos de los elementos, de los planetas, del Zodíaco y la Geomancia. Aquellos que conozcan bien *el 1* Ching pueden usar también sus hexagramas. El poder de las runas se puede definir más concretamente mediante el uso de colores apropiados y de materiales, o bien fabricando el talismán en un día y hora específicos que sean astrológicamente favorables.

Hay un punto en la creación de los talismanes que debe ser tomado muy en cuenta, cuando la dificultad del embellecimiento de los elementos es mayor que el bien posible que puedan acarrear. Todos los talismanes son necesariamente imperfectos. Deben ser construidos sencillamente, usando unos pocos de los más potentes símbolos. Cargarlos con cualquier tipo de símbolos mágicos contribuiría a menoscabar, no a aumentar su eficacia.

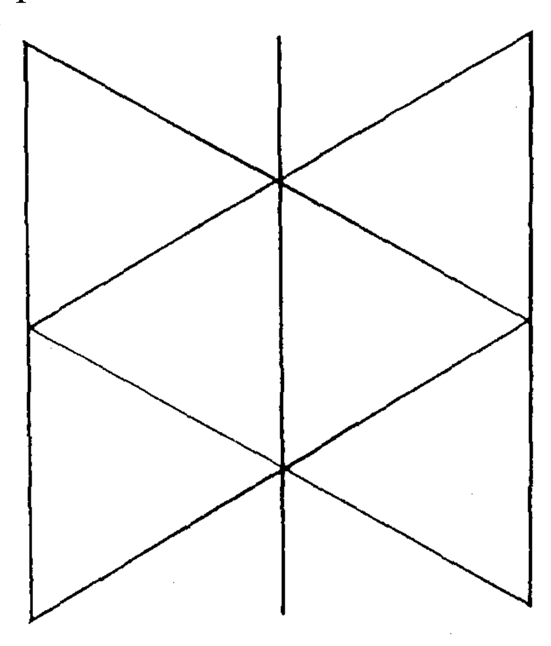
En los tiempos antiguos el alfabeto rúnico por entero estaba concebido para que poseyera su propio poder talismánico. Ejemplos varios de alfabetos completos o semicompletos han sido desterrados, el más famoso de los cuales es la Scramsax del Támesis —una espada encontrada *en* el río

Támesis, cerca de Londres en 1857. Están cincelados en la espada, en latón y plata, los 28 caracteres del alfabeto rúnico del antiguo inglés, el nombre de la espada o de su forjador.



La Scramasax *del Támesis.* Hierro incrustado de plata y latón. Siglo noveno. Sacada del fondo del río Támesis en 1857. es uno de los utensilios únicos más significativos. Contiene el entero y temprano *Furhorc* Anglosajón de 28 caracteres, junto con el nombre Beagnoth —probablemente el nombre de la espada.
—Reproducido bajo el permiso de la Administración del Museo Británico.

Podría resultar que todo esto fuera un mero recurso mnemónico, pero el alfabeto simboliza, con mayor probabilidad, los poderes unidos de las runas esperando *ser* invocadas. A continuación se puede construir un talismán similar de forma más fácil y compacta, combinando todos los rasgos de las letras rúnicas uno sobre otro. Cada runa está formada por dos simples componentes una línea vertical y otra diagonal. Cuando se sobrepone todo el alfabeto resulta este símbolo:



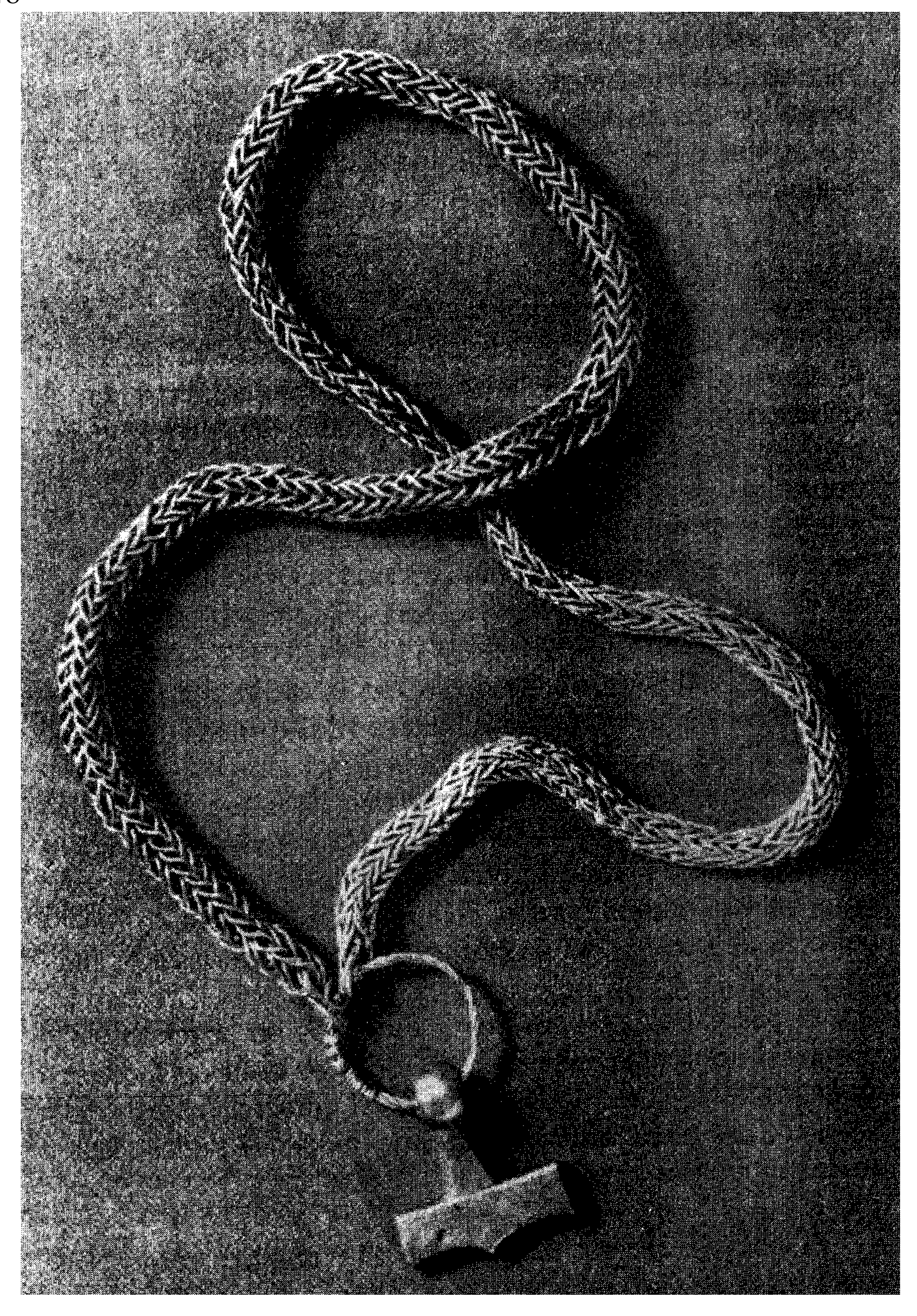
El símbolo combinado puede abarcar la función talismánica del alfabeto rúnico desplegado. Aquellos que estén familiarizados con la Kabbalah se darán cuenta de que son diez los puntos en el Glyph, y que todos ellos desembocan en el Sephiroth, en el así llamado Arbol de la Vida restituido, donde Malkuth ha sido elevado a la posición de Daath. La magia rúnica y cabalista son compatibles.

Cuando se fabrican talismanes o amuletos, o en el uso de las runas como sellos deben tomarse precauciones para que el significado mágico de la runa no entre en conflicto con el significado de su letra. Se pueden utilizar las runas con un mero propósito decorativo, pero no debe esperarse que así transmitan de esta manera su poder. Una transcripción sin más no hará más que situarlas próximas las unas a las otras, neutralizándolas. Seguirán transmitiendo por supuesto el poder de las palabras que representen, como cualquier otro escrito.

En los antiguos amuletos rúnicos, se alcanzaba un compromiso entre los significados mágicos de las runas y los textuales. A menudo los amuletos contenían ambos, las palabras inteligibles y además una sarta de galimatías que los filólogos han sido incapaces de descifrar. La palabra era el contenido textual del amuleto. Transmitían informaciones pertinentes tales como el nombre del creador, el nombre de Dios, palabras de poder y del propósito para el cual el amuleto fue creado.

El galimatías, que realmente no lo es en absoluto, reprenta el contenido mágico. Las runas se usan aquí como símbolos y no como letras. Este es el corazón mágico del amuleto. Las runas textuales definen y dirigen el poder mágico, las simbólicas lo personifican.

El lenguaje secreto de la magia es numérico, como observó miles de años atrás el místico filósofo griego Pitágoras. Se basa en el significado que se crea cuando los elementos se unen en determinados patrones. Los patrones, o palabras mágicas, son más que la suma de sus componentes. Sus sig



El martillo de Thor. Collar de plata.
Además de su función como arma, el martillo de Thor se usaba también para con sagrar tratados y contratos matrimoniales. Un amuleto mágico con poder de ad vertencia.

nificados pueden ser simples o muy complejos —el ser humano es una palabra pronunciada por Dios.

En la escritura el Mago intenta imitar mágicamente las palabras de Dios pero de forma tosca y a veces errónea. El o ella toman números plenos de significado y forman con ellos palabras con la convicción de que si alcanzan un determinado grado de veracidad, las palabras se llenarán de vida.

La literatura Mágica se escribe en el mundo. Tiene como patrón las estrellas y como forma la de un árbol. Es la manera en que resbala la gota de rocío desde la hoja cuando cae al estanque, y la estructura reluciente de una tela de araña.

Nadie puede enseñar escritura mágica. Debe intuirse, pero se encuentra por doquier, incluso en la cosa más sencilla. Sólo se puede leer con los ojos del espíritu. Aparece para la vista exterior como un mero acuerdo casual de elementos. Un consejo que dan los Maestros místicos a sus estudiantes es que se aparten y contemplen un objeto sencillo —una piedra, una rama, una flor. Desde que en el menor grado de arena está escrita la Magia, el silencio y la contemplación abierta de la mente pueden a veces permitir que pase la Luz.

Aquí se presentan los significados mágicos de los 12 primeros números. Debe acentuarse que sólo serían realmente aprendidos cuando el corazón y la mente actúasen conjuntamente:

Una Runa: Significa la creación y el principio de todo.

Dos Runas: Indica el equilibrio de las fuerzas el macho y la hembra, todas las dualidades, el equilibrio puede ser armonioso o conflictivo.

Tres Runas: Significa la contemplación y la perfección. Las runas funcionan al nivel de la ideal.

Cuatro runas: indica que su poder se expresa a sí mismo materialmente. El mundo está relacionado con los cuatro elementos.

Cinco Runas: Indica la presencia de la voluntad del Hombre que puede ser productiva o destructiva. Está ligado este número al hombre.

Seis Runas: Vienen bajo el poder del Innombrable,

quien es el Uno en todo, y el todo en Uno. Armonizan los opuestos.

Siete *Runas:* Implica una función sobrenatural y cualquier mundo seleccionado con espíritus y milagros. Este número está relacionado con los planetas.

Ocho Runas: Supone la frustración y suspensión de la acción. Forma un compuesto mágico, como todos los números que le siguen. Cuatro opuesto a cuatro, un resultado material se enfrenta con otro.

Nueve Runas: Están bajo el poder del cielo y el cumplimiento de la ley, donde los efectos siguen a las causas. Nueve es un compuesto de tres por tres y se considera el número más perfecto.

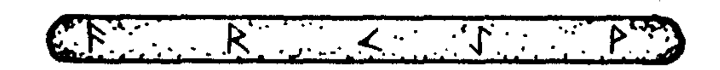
Diez Runas: indica el comienzo de un nuevo ciclo, y de ahí la realización material del antiguo. Diez es un compuesto de nueve más uno. Sin embargo también se puede leer como cinco más cinco, y si se sigue esto habría de ser hombre contra hombre.

Once Runas: aparece en los asuntos del mal. Once es un compuesto de nueve más uno, la perfección reflectada o invertida. Viéndolo como cinco más seis es el hombre enfrentándose a Dios. Siempre un número malvado.

Doce Runas: significa el matrimonio del cielo y la tierra. Doce es un compuesto de tres veces cuatro, como también de cuatro veces tres, la materia se hace perfecta y el espíritu concreto. Un número favorable para toda clase de trabajos relacionados con el Bien. Está ligado este número al Zodíaco.

Capítulo 9

VISUALIZACIÓN Y VIAJE ASTRAL



Cada runa representa simbólicamente una fuerza de la Naturaleza y una cualidad del alma humana. Cuando se usan correctamente, las runas pueden afectar al mundo interior de los pensamientos y los sentimientos, y de la misma manera a la circunstancia objetiva exterior. Ambos efectos son uno solo bajo el punto de vista de la magia. La barrera entre el interior y el exterior es un muro artificial erguido en el comienzo de los tiempos. Liberando el Ser más Intimo de su prisión, la carne, el Mago puede transcender la barrera a través de las puertas del Eden y percibir en consecuencia la unidad que subraya las cosas. Esta percepción es la clave del poder.

Los esfuerzos de la mente dan una forma concreta a la potencia que contiene cada runa. La mente dará una forma a la runa, lo quiera o no lo quiera el ego, aunque la forma de la runa puede ser modificada en gran medida deliberadamente. Esta realización de la identidad rúnica es doble y refleja la dualidad del microcosmos y del macrocosmos.

La forma microscópica es el espíritu que exhibe las cuali

dades de la runa que representa mediante sus gestos, movimientos, apariencia y voz. tiene normalmente forma humana, pero puede aparecer como animal, o monstruo o incluso con la presencia de un elemento. El espíritu rúnico no se podía percibir a través de los ojos exteriores a no ser que esto suceda en ocasiones excepcionales, como la enfermedad mental, la exhaltación en el ritual, o el estrés excesivo. Se relacionará con el Mago a un nivel personal, como un ser prevenido frente a otro, y es posible que intente, bajo intimidación, ejercer autoridad sobre el Mago.

La forma macrocósmica, la forman un paisaje, una cueva, una casa o cualquier otra situación que perciba el Mago más allá de su circunstancia personal. Puede contemplar el mundo rúnico a cierta distancia como si de una ventana o telescopio se tratase, o bien verse zambullido en él. El mundo rúnico refleja la naturaleza de la runa, mediante su clima, su geografía, su flora y su fauna. Puede resultar placentero o desagradable.

Los espíritus rúnicos y los mundos rúnicos pueden aparecer juntos. Caminando por un mundo rúnico no es raro el encontrarse con el espíritu regidor, que no es más que un señor de poca monta sobre los seres que allí subsisten. Debe comprenderse que los habitantes de un mundo rúnico no son reales bajo un punto de vista estrictamente material, aunque tampoco irreales. Son mecanismos de la mente para comunicarse con más eficacia con el poder de la runa.

Creados por la mente, la mente tiene soberanía sobre ellos, aunque no el ego. La mente consciente puede tener el deseo de formular un espíritu o un mundo rúnico pero no controla la forma como se presentan. Aunque la mente consciente intente gobernar el espíritu, o cambiar el mundo, no podrá hacerlo sin la ayuda del inconsciente, que aparecerá en el juego mediante el uso de símbolos.

El símbolo rúnico, cuando se ha comprendido con propiedad, invoca la potencia de la runa. Concede al Ser más íntimo, que actúa a través del inconsciente, un patrón sobre el cual moldear parte de su limitación, la amorfa vitalidad de

lo inmanifestado, en algo que se pueda reconocer y experimentar. La significación que intuimos del símbolo rúnico guía el interior de la mente, para extender una sombra particular sobre la luz infinita. Esta forma creada sólo puede ser dirigida por la más alta consciencia que la creó. El Ego del mago puede dirigir al Ser más Intimo mediante símbolos, actuando a través del subconsciente.

Esto explica la importancia de la pureza. La pureza es una elevación de la conciencia del Ser más Intimo. El Mago que se purifica a sí mismo ganará poder. Ocurre que este poder sólo se obtiene con el acercamiento a Dios. Partiendo de una base de limpieza física, pasará a purificar sus pensamientos y emociones enfocando su Voluntad hacia su más alto destino.

El Ritual abre las puertas del mundo psíquico por medio de la pureza. En la visualización se mira simplemente a través de ellas. En el viaje astral, el ego entra en los aposentos secretos de la psique, cada uno de los cuales alberga su propio mundo. El viaje astral es sin duda el más atractivo y peligroso de estas dos actividades. En la visualización, el mundo interior se mantiene a una distancia prudencial y puede parecerse a la contemplación de un cuadro muy vivo, cautivador, quizá terrorífico, pero siempre será una imagen. En el viaje astral, la ilusión rodea al ego y lo inunda por todos los sentidos. Es difícil llegar a la reconfortante convicción de que es una realidad interior, no exterior, al presentársenos tan viva y vibrante por todos los lados.

Tanto la visualización como el viaje astral se llevan a cabo en un medio acondicionado, en silencio, tanto en temperatura como en luz, que ha de ser muy tenue, asegurándose la imposibilidad de ser interrumpidos.

Se deben vestir los atuendos rituales, y si esto no es posible, bastará con ropa ligera. Antes de comenzar trace a su alrededor un círculo que le proteja. Siéntese en el círculo, sobre algún cojín o alfombra, con la espalda recta y los hombros relajados. Es importante que los pulmones y los órganos internos no estén comprimidos por una mala postura.

Debe practicar esta forma de sentarse hasta que esté preparado para resistir al menos media hora. Cualquier tendencia a cambiar de postura destruirá la concentración necesaria.

La visualización y el Viaje Astral son en el fondo el mismo proceso. En la visualización, se mantiene una distancia entre lo visto y la visión. Mecánicamente este proceso se ve reforzado por el uso de instrumentos propios de visión tales como los espejos, el agua, la tinta, las bolas de cristal, las superficies de metal pulidas, el humo, las ascuas, las telas que cuelgan y cualquier otro utensilio de esta clase. Lo importante es que impida la distracción de los ojos. Estos materiales no poseen poder en sí mismos pero actúan como telones para la vista interior.

La visualización indirecta produce visiones al azar. Cualquier cosa que esté en los umbrales del alma sale a la superficie. Cuando se usa un símbolo con un significado específico como eje, la visión que está directamente ligada a él surge en la mente, que si está convenientemente entrenada rehusará cualquier distracción. Al igual que algunos iniciados pueden producir determinados sueños, también hay quien produce determinadas visiones.

Un buen instrumento con el que comenzar es un espejo pequeño, cuadrado, de aproximadamente un pie de lado. Colóquelo en una mesa bajita, o sobre un altar si es que puede disponer de un templo mágico, trace un círculo, puesto que éste sólo puede circundar al espejo en sí y no a las visiones que alberga en sus profundidades. El espejo actúa como ventana en la pared del círculo mágico.

Ponga en pie el espejo, de manera que esté a la altura de sus ojos cuando esté sentado. Colóquese a 1,22 m. de distancia. La habitación ha de estar en una oscuridad casi total, sólo con las siluetas difuminadas de los objetos que más sobresalgan. Es importante que no se vea ninguna reflacción en el espejo. Siéntese confortablemente. Encienda una cerilla o un mechero, y con la llama dibuje en el aire frente al espejo la runa que quiere consultar. Cierre los ojos mientras mueve la llama del final de un trazo al comienzo de otro.

La imagen de la llama perdurará en sus retinas durante varios minutos y verá la forma de la runa en la que deberá concentrarse con todas sus Fuerzas. Al mismo tiempo su mente deberá estar en blanco. Simplemente contemple la runa con suma atención. Mientras la imagen comience a desvanecerse, mire a través suyo, y más allá.

Un área trémula y grisácea se formará en las profundidades del espejo. Al pincipio será muy diminuta, a veces no más grande que el corazón de la palma de su mano, pero crecerá hasta que prácticamente cubra la mayor parte de la superficie del espejo. Comenzará a agitarse y a relucir. Aparecerán fugaces chispas de luz. Mientras que la zona gris se aclara una imagen se irá formando que parecerá muy lejana, como si estuviera mirándola por el lado erróneo del telescopio. Y si no hace algo que pueda perturbarla, la imagen irá fortaleciéndose y acercándose.

No *debe* estudiar la imagen consciente o desaparecerá. Emana de un estado de mente reflexivo. Una vez que se activa la mente, la imagen volverá a las profundidades del inconsciente. Contemple la imagen pasivamente y permítale que inunde su atracción. Lo comprenderá cualquiera que haya contemplado una estrelila palpitante en el cielo. Si mira directamente a la estrella esta desaparece, si la contempla sin fijar los ojos en ella, podrá entonces verla. Lo mismo ocurre en la visualización, sólo que en vez de apartar los ojos, debe apartar su mente.

A veces verá el mundo rúnico del espejo desde lo alto, como si estuviera volando sobre él. La imagen se fijaría en una determinada escena y parecería entonces que desciende. Puede aparecer una cara que cubra el espejo. Es un espíritu rúnico, que contestará sus preguntas si le prueba que porta la autoridad de la luz. Sería conveniente preguntar el nombre del espíritu, de manera que en el futuro lo subyugara a su voluntad.

Es una buena idea crear dos encantamientos, *uno para abrir el espejo y otro para cerrarlo.* De esta manera podrá usted controlar mejor el trazado. Podría resultar inconvenien

te que empezara a ver visiones cada vez que mirara a cualquier objeto brillante con intención contemplativa. Este es el destino del trance incontrolado.

Un Mago no permite la intrusión de imágenes astrales cuando él o ella no los han conjurado.

Para el viaje astral se usa una técnica relacionada con la anterior, pero en cierta manera diferente. El espejo debe ser más largo y la luz en el aposento más brillante. Pinte la runa en la que intenta viajar en una pequeña carta y póngasela alrededor del cuadro, trace un círculo de protección en derredor suyo y del espejo. De nuevo el espejo será la apertura a través del muro del círculo, pero en esta ocasión éste funciona más como una puerta que como una ventana.

Siéntese en frente del espejo, aproximadamente a seis pies* de distancia. Fije la atención en la imagen reflejada de la runa que lleva al cuello. Debe haber sólo la luz suficiente para que se pueda ver. Al mismo tiempo imagine que usted es su imagen y su imagen es usted,que han intercambiado las posiciones en el espejo que miran. La runa en derredor de su cuello parecerá que se ondula, que comienza a brillar y se alarga. todo lo demás crecerá también sin distinción.

Cuando se haya convencido que es usted mismo el que está mirando desde el otrg lado del espejo hacia afuera, cierre los ojos conservando en su mente la runa. Imaginese que se levanta y dibuja con el dedo índice de la mano derecha en la parte interior del cristal el sello rúnico de su nombre mágico. Actuará como barrera que impida la entrada a fuerzas extrañas que intentarán quizá acceder al círculo y a su cuerpo mientras esté ausente. Dese la vuelta y camine hacia el mundo de la runa.

El escenario que le rodee, reproducirá las concepciones que tenía sobre la naturaleza de la runa que viste en el cuello. Quizá difiera de lo que conscientemente esperaba, puesto que el consciente y el subconsciente no están siempre de

Nota del traductor: Remítase a la nota de la página.

acuerdo. Todo se coloreará conforme al carácter de la runa. Para comprobar la validez del paisaje dibuje la runa a largos trazos enfrente suyo. La escena tenderá a abrillantarse pero no cambiará de ninguna de las maneras. Si fuera falsa y no estuviera relacionada con la runa, se difuminaría y oscurecería, y tendería a reemplazarse por una visión más apropiada.

La tierra de la runa no está vacía sino llena de infinitos seres. Al tiempo que los conoce salúdelos con el signo de la runa, que les permitirá saber que usted está allí legalmente. Antes de que lo *desee* podrá encontrarse con la entidad religiosa del mundo rúnico, llamado espíritu rúnico. Salúdelo con el signo de la runa con la reverencia que merece su posición. Sin embargo no se humille ante él puesto que usted es hijo/a del Innombrable y en consecuencia su maestro por ley. Pregunte al espíritu su nombre en caso de que todavía no lo sepa.

Podrá conversar con estos seres acerca de cualquier asunto que incumba a la provincia de la runa, y ellos le contestarán de acuerdo con su saber. Su deseo de agradar y parecer importantes ante sus ojos dificultarán a veces su habilidad de responderle eficazmente. Examine sus comentarios rítmicamente y discuta cualquier afirmación que esté en conflicto con la razón. Ocasionalmente el espíritu intentará deliberadamente guiarle por el camino equivocado. Si se siente decepcionado puede probar su veracidad con los nombres y los sellos de los grandes Dioses y Diosas.

Al tiempo que camina por el mundo rúnico pensando asuntos que aún no ha planteado, aparecerán cuadros y pantominas que han sido designadas para introducirse en sus problemas. Algo similar a los sueños, donde aparecen arbitrarios, ahora podrían estar relacionados con los conflictos interiores. El beneficio que saque de estas pantominas astrales depende de su capacidad analítica e introspectiva, cuando haya de reflexionar sobre ellos después que el viaje astral haya finalizado. Recuerde que todo lo que vea merece su consideración. No deje pasar nada por alto.

Cuando desee regresar a la puerta del espejo, puede vol

ver sobre sus propios pasos o simplemente *desee* regresar al lugar donde comenzó el viaje. No existe ningún peligro de perderse en el mundo rúnico. Sus habitantes intentarán intimidarle y confundirle, pero después de todo allí su Voluntad es la ley. El mundo rúnico ha sido formado por su deseo que actúa a través de su Ser más Intimo —podrá fácilmente disolverse en la nada.

El único peligro que puede surgir durante el viaje astral es que olvide su identidad y comience a fusionarse con el mundo rúnico. Mientras que se perciba a sí mismo con el cuerpo humano normal, experimentando la escena a través de los sentidos humanos, está a salvo. Es muy frecuente tener la tentación de tomar otras formas, o simplemente dejar que su consciencia vuele como un águila sobre la tierra de la runa. Esto debe evitarse siempre que se sienta arrastrado por la visión o siempre que cualquier ser le sobrecoja en su circunstancia astral, fije su atención con toda su fuerza en ser una vez más uno en su cuerpo físico, y ninguna barrera astral le obstaculizará el retorno.

En el tránsito normal de un viaje astral, volverá a su cuerpo más liviano. Levante su mano izquierda y toque el sello rúnico de su nombre mágico que aún brillará en la cara interior del espejo. Imagínelo volviendo a su cuerpo. Se difuminará y desaparecerá del cristal. Entonces siéntese mirando al exterior en la misma posición en que está su cuerpo físico. Desee estar mirando en el espejo, desde afuera, su imagen reflejada. Abra sus oídos físicos. Una vez más estará sentado frente al espejo.

Este no es más que uno de los múltiples métodos que existen para viajar astralmente. Algunos adeptos prefieren viajar mientras sus cuerpos yacen relajados de manera que la visión astral se transforme gentilmente en un sueño natural. La desventaja de este método es que se tiende a perder la conciencia y de esta forma el poder de control del mundo astral. Pueden aparecer dificultades astrales si se permite al mundo rúnico escapar del control del consciente. Podría encontrarse entrando en paisajes rúnicos en contra de su voluntad.

En un primer momento, la visualización y el viaje astral exigen un arduo esfuerzo mental, puesto que usted se obliga a percibir lo que haya preconcebido sobre el mundo rúnico. Cuando haya aprendido a intentarlo sin tanto empeño mental, sino más bien permitiéndose recitar las impresiones como van surgiendo, el deseo se transformará en la realidad interior.

A continuación damos un ejemplo del tipo de mundo y espíritu con los que puede encontrarse cuando viaje por las 24 runas germánicas. Como ya se ha dicho, las visiones rúnicas son subjetivas y estarán de acuerdo con el individuo que las esté interpretando.

1. *FEOH.* Es una comunidad agraria medieval, con una pequeña aldea de aproximadamente una docena de cabañas a los muros de un castillo. Todo tiene un aspecto sórdido y sucio. La gente camina con las cabezas gachas.

2. *UR.* Es un bosque primitivo lleno de bestias salvajes que están constantemente luchando. La gente es cautelosa, cazadores silenciosos de ojos astutos. Se pintan los cuerpos desnudos para camuflarse en la maleza.

   El espíritu de Ur es un cazador que lleva una lanza y una máscara hecha de la cabeza de un oso. Apenas habla, sólo gesticula.

3. *THORN.* Es una gran caverna con un lago sulfuroso del cual emana fuego. Está habitado por criaturas escamadas y espeluznantes que se esconden en la oscuridad.

   El espíritu de Thorn es un monstruo como un dragón, de cabeza gigante como de una serpiente, negra, coronada por el humo y la sombra.

4. OS. Es un paisaje de colinas llenas de boques, y cimas blancas de montañas que se pierden en la distan

cia. En el medio hay un claro formado por árboles que poseen numerosos labrados fantásticos.

El espíritu de Os es un antiguo jefe de pelo gris oscuro, que viste una armadura y se sienta presidiendo una mesa en el claro, que gobierna el país con sabiduría.

5. *RAD.* Es un largo camino que serpentea entre precipicios y bosques impenetrables. Deambulan en el silenciosos jinetes cansados y gente con hatos a sus espaldas.

   El espíritu de Rad es un trovador que pasea y cuenta historias, se viste de colores muy llamativos y entretiene a sus compañeros de viaje.

6. *KEN.* Es un país de cristal. Los árboles de cristal dan joyas por frutos y **el** cielo está iluminado de los colores del arco iris que armonizan con todo el paisaje.

   El espíritu de Kent es una mujer rodeada de luz que flota como una llama sobre la superficie del espejo de la tierra. Su voz hace temblar los árboles de cristal con tonos melodiosos.

7. *GYFU.* Es un país de sangre y destrucción habitado por gente que ha cometido algunos actos de automutilación semejantes a los practicados por los fakires hindúes.
   El espíritu de Gyfu es un hombre ciego atado al tronco de un gran árbol.

8. WYN. Es una montaña reluciente que surge de una nube dorada. Cerca de la cumbre hay una ciudad construida en piedra blanca. Su gente es generosa y contemplativa.

   El espíritu de Wyn es una mujer esbelta, de cabellos rubios. Viste de blanco y habla con voz melodiosa.

9. *HAEGL.* Es una tormenta de granizo y nieve en la oscuridad de un bosque perenne.

El espíritu de Haegl no se ve, pero se le puede oir gimiendo y rugiendo en el viento.

10. *NYD*. Es un estrecho puente de madera que atraviesa un abismo de rápidos espumosos, el centro del puente está ardiendo.
El espíritu de Nid es una forma incierta y horripilante que asusta por detrás.

11. IS. Es un lago helado en invierno. Del lago surge una pequeña isla cubierta de hiedra con sauces desnudos.
El espíritu de Is vive en la isla. Su apariencia cambia y atrae. A veces ella es hermosa, otras veces la cara se le retuerce de horror. Tiene una lechuza blanca.

12. *GER*. Es un molino de harina a la orilla de un riachuelo. Una rueda de agua gigante gira y chirría constantemente.
El espíritu de Ger es un hombre robusto y calvo con la cara roja. Lleva un delantal de piel manchado de harina, una taza de agua y un mazo de madera.

13. EOH. Es un campo de batalla en vísperas del conflicto. Las banderas ondulan al viento, hogueras de campamentos. Hombres y caballos esperan el amanecer y miran en silencio a través de la oscuridad del campo las hogueras del enemigo.
El espíritu de Eoh es un soldado fuerte de a pie, con un arco al hombro, pelo suelto y ojos oscuros. Su hablar es tosco pero correcto.

14. PEORD es un claro en medio de manzanos con abundante fruta. Se han agrupado los frutos cosechados y se sirven a los segadores grandes mesas llenas de abundancia.
El espíritu de Peord es una noble mujer que observa la fiesta y va de mesa en mesa sirviendo el vino que porta en un cántaro sobre sus hombros.

15. EOLH es una gran puerta de hierro colocada en medio de un camino entre dos acantilados de roca. No hay paso posible si no es el de la puerta. Mucha gente permanece fuera esperando ser admitida.

El espíritu de Eolh es el guardián invisible de la puerta y vive sobre ella. Su voz es profunda y amenazadora. Arroja fuego y espadas a aquellos que se atreven a acercarse.

16. SIGEL es un país ardiente, no se pueden observar en él detalles. El aire ruge con el sonido de las llamas.

Nunca se conoce directamente al espíritu de Sigel, se comunica mediante emisarios orgullosos que responden, y reciben a la vez, los mensajes.

17. TYR en medio de la batalla, es un campo lleno de niebla. Normalmente sólo pueden oírse los choques de las espadas y los gritos de los que mueren. A veces, algunos de los combatientes aparecen de entre la niebla por unos momentos.

El espíritu de Tyr es una figura silenciosa con la espada desenvainada, que camina por el campo con pasos de fantasma y elige a aquellos que han de morir. Se comunica por gestos. La cara la tiene cubierta por un velo.

18. *BEORC* Es un claro de abedules contemplado en la luz oblicua del sol por la mañana temprano. Los pájaros cantan. Balbucea una clara primavera.

El espíritu de Beorc es una muchacha que juega entre los árboles. Tiene un ciervo adulto como mascota.

19. *EH.* Es una gran pradera que se extiende sin fin en el horizonte, en ella caminan manadas de animales, concretamente caballos salvajes.

El espíritu de Eh es un muchacho que viste con pieles de conejos, de ojos salvajes y pelo rubio, que monta

un blanco semental, tumbándose sobre su cuello y enredando los dedos en sus crines.

20. *MAN.* Es el interior de una casa de incontables habitaciones y corredores. Cada habitación presenta una escena dramática.

El espíritu de Man es el portador de las llaves. Es invisible, pero deja abierta alguna puerta ocasionalmente.

21. *LAGU.* Es las profundidades del océano verdemar. Sus habitantes viven en las rocas y en unos extraños montículos en el fondo del oceáno.

El espíritu de Lago es una sirena de piel azulada. Canta canciones que producen alucinaciones.

22. ING. Es una granja pequeña pero próspera, con una casa de piedra y paja, y un establo hecho de zarzos. Sus habitantes son los miembros de una familia —el abuelo, el padre, la madre, un hijo que ya está muy crecido, una hija joven y un niño. Dan una bienvenida hospitalaria a los extranjeros.

El espíritu de Ing es el abuelo, un anciano de pelo blanco, pero aun fuerte, que sabe mucho sobre la naturaleza.

23. *DAEG.* Es un pilar de piedra que marca la ruta solar. De él se extienden doce escalones de tierra hacia el horizonte. El sol nunca se pone, sino que gira por el cielo en un círculo iterminable.

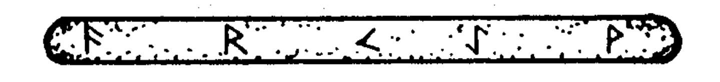
El espíritu de Daeg es un pájaro que tiene alas que brillan multicolores, que se posa en lo alto del pilar solar.

24. *ETHEL.* Es un país geométrico, donde las granjas han sido dispuestas como en un tablero. Cada pequeña propiedad tiene una cerca muy alta que la rodea.

El espíritu de Ethel es un agrimensor que determina las lineas divisorias. Recorre constantemente el país midiendo la tierra con una vara según camina.

Capítulo 10

DE LA ADIVINACION



Se pueden utilizar las runas para curiosear en el futuro y para encontrar cosas ocultas, pero para adivinar se debe comprender necesariamente las fuerzas con las que se trabaja.

Toda adivinación depende de un principio cardinal de magia que se presenta convincentemente en el Smaragdine, o Talla Esmeralda, de Hermes Frismegistus:

a) Lo que es abajo es como lo que es arriba y lo que es arriba es como lo que es abajo.

Este es quizá el argumento más poderoso jamás pronunciado, rivalizando incluso con el "Conócete a tí mismo" de los griegos. Por desgracia no se alcanza la comprensión que requiere.

Una exposición más concreta de la misma idea es la dualidad micro y macroscómica que se hizo tan profunda en el arte y la filosofía de la Edad Media. Podría resultar muy

útil considerarla como un medio de conseguir la máxima de Hermes.

El macrocosmos se entendía que era el universo que yacía más allá de las fronteras del cuerpo y la mente humanas, todo estaba en el exterior. El microcosmos era el cuerpo en sí, el alma y la mente. Todo ello encasillado en la envoltura de la carne. La teoría decía en parte, que el cuerpo del hombre era una copia exacta en miniatura del gran cuerpo del mundo. Estudiando el universo, se pueden aprender muchos secretros acerca de la naturaleza humana, mientras que a la inversa, es decir estudiando al hombre, se podrán también derivar principios aplicables al gran mundo. El sentido mágico de todo esto es la noción de que todas las acciones que se suceden en un "cosmos" afectarán también al otro. Por ejemplo, que la posición de los planetas y las estrellas influenciaron las cualidades del hombre en su nacimiento.

Pero el pensamiento mundano de la Edad Media tenía una percepción un tanto desviada cuando consideraba las razones que hemos subrayado sobre la correspondencia del microcosmos y el macrocosmos. Desde su punto de vista, Dios había creado el mundo, y después había moldeado al hombre para que se adecuara al mundo, haciéndole conformista con la naturaleza. Esta afirmación imposibilita el conocimiento verdadero, porque soslaya la importancia del mecanismo que conlleva.

Para comprender la máxima de Hermes es necesario modificar la percepción. No existe lo interior ni lo exterior. El interior y el exterior son lo mismo. El microcosmos y el macrocosmos no son dos creaciones separadas de Dios, sino un todo sin costuras.

La mente crea todas las formas y cualidades usando los sentidos. Lo que la mente no puede discernir, ni los sentidos sentir, no se puede conocer nunca bajo ningún concepto. Realmente no existe.

Es posible, por supuesto, postular el punto de vista divino, donde sí existen formas y cualidades no perceptibles por la mente del hombre, pero tales cosas deben estar totalmen

te fuera del alcance humano, y así no tendrían existencia alguna para éste.

Una vez que se ha aceptado esta verdad, la máxima de Hermes se hace no sólo comprensible, sino inevitable. Lo que está arriba debe ser lo que está abajo, porque los dos se forman y limitan en el paso a través de las lentes de la mente humana. No puede haber nunca nada exterior que no corresponda a algo interior. Arriba y abajo son un mismo patrón. La mente humana provee el medio que conecta con el resto de las cosas. No hay nada que esté realmente separado de cualquier otra cosa.

Es necesario otro cambio en la percepción para conseguir familiarizarse con la manera en que se realiza la adivinación. Esta está relacionada con el tiempo. Se piensa que el tiempo se compone de tres partes diferenciadas: pasado, presente y futuro. De acuerdo con lo establecido nosotros ocupamos el presente. Podemos mirar hacia el pasado, mediante la memoria o los hechos, tanto históricos como naturales, pero nunca podemos saber nada del futuro.

Según una metáfora popular un hombre está sentado en un tren dando la espalda a la locomotora. No se puede apear ni darse la vuelta, sólo puede sentarse y observar el paisaje que va dejando tras él.

El problema que existe con este modelo es que es un absurdo. El pasado, presente y futuro no existen. El pasado ya se ha ido, el futuro aún habrá de ser, y el presente es una lineá inconmesurablemente fina entre estas dos fracciones.

Eisntein dijo que el tiempo es aquello que consigue que todo ocurra por primera vez. No estaba hablando en broma. El tiempo es un mecanismo de la mente para controlar y regular la realidad. Es una manera de ordenar la diversidad de las cosas para que sean así consideradas separadamente. Adeptos que han conseguido una consciencia transcendental pueden, en cierta medida, abolir la ficción del tiempo, sugiriendo su naturaleza verdadera.

Se considera el tiempo como algo parecido a un flujo de palabras. Las palabras que han sido percibidas ya no son.



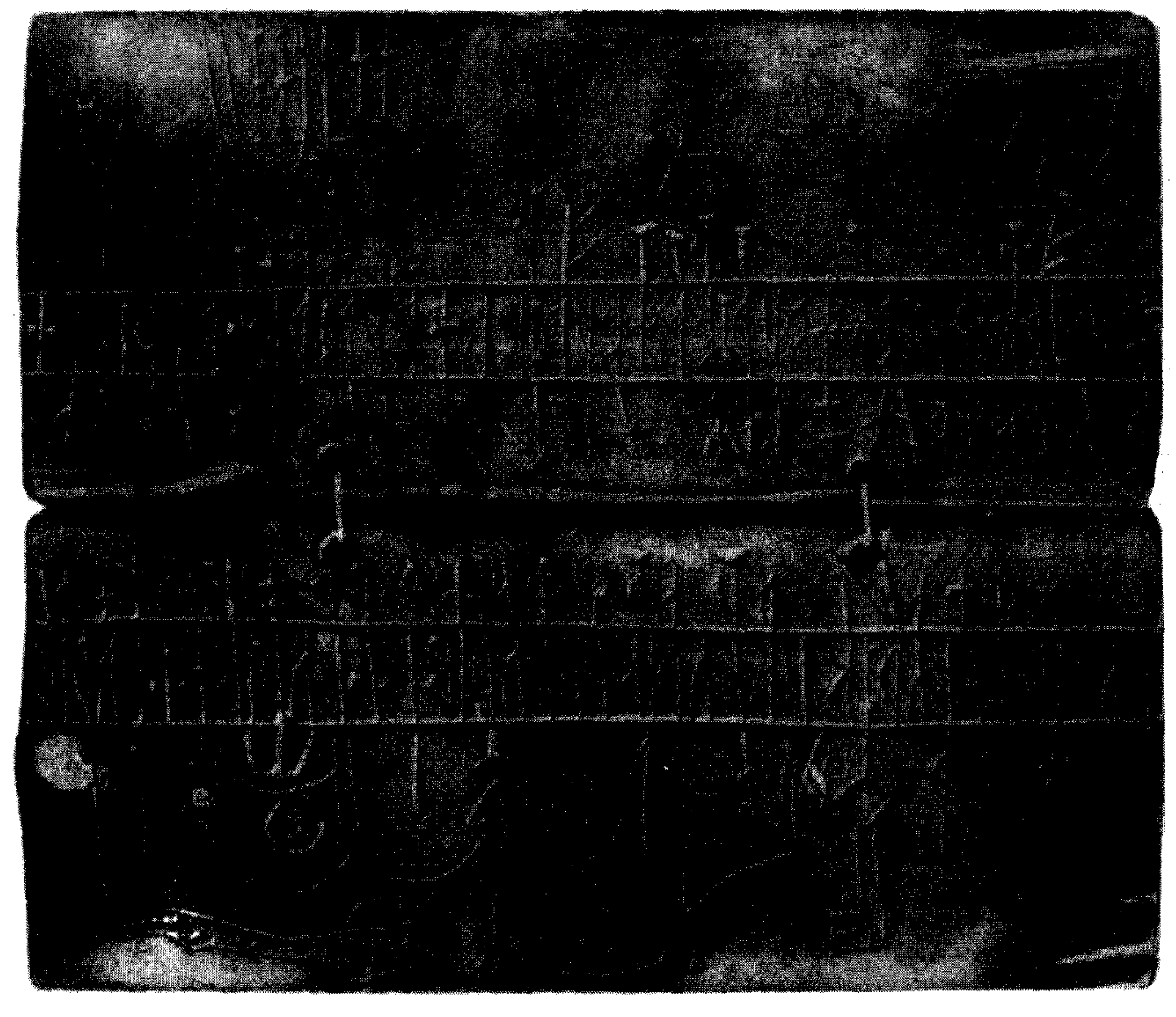
Cofrecito. Madera. 21,5 cm. de longitud. Un calendario rúnico está tallado en uno de sus lados. Los otros símbolos indican días especiales. —Reproducido bajo el permiso del Museo de Nordiska, Suecia.

Las palabras que están por venir son desconocidas para el que escucha. Sólo existe el fragmento actual de la palabra que vibra entre los labios y ¡cuán fino **es** ese fragmento!

Sería mejor considerar el tiempo como una serie de palabras impresas en un libro. El texto entero existe y es accesible al lector, pero no puede ser captado a la vez puesto que la mente necesita concebir las palabras por separado. Pierden su significado si se mezclan unas con otras. Ahora el lector que las lee en voz alta tiene acceso a cualquier conjunto de palabras, tanto antes como después del punto que considere oportuno. Sólo el que escucha, ignorante, que no puede ver el libro, está ligado exclusivamente a las palabras pronunciadas.

El tiempo y el espacio son continuos, ambos creaciones condicionales de la mente. Todo se toca por doquier y se influencia mútuamente. Está lo suficientemente claro que todo esto no ocurre al azar, sólo la causa es todavía desconocida.

Una vida sería el surco diagonal con movimiento de zig-zag en el engranaje espiral de la piel del universo; una línea en el tiempo y el espacio. En cada punto de esta línea de vida, donde ocurre una decisión, existe un mundo con dos o más rayos que se ramifican. Sólo uno de estos rayos es el ca



Calendario Rúnico. Madera. Está pensado para ser plegado como un libro y así protegerlas runas.

—Reproducido bajo el permiso del Museo de Nordiska, Sueci

mino actual que ha de seguir la vida los otros son meros fantasmas que, en teoría, si se hubieran seguido habrían provocado otras decisones posteriores.

No en vano los antiguos teutones consideraron el universo como una gran ascua. Un árbol comienza de una pequeña semilla, las ramas se convierten en dos, luego en tres, en cuatro, luego en ocho, y pronto comienza a hacerse extremadamente complejo. La diferencia entre el árbol y el hombre es que todas las ramas del árbol se desarrollan, mientras que en la vida humana sólo existe una línea continua, en nuestra dimensión de consciencia.

El proceso de adivinación trata de extender la consciencia hacia el futuro y de pisar esa línea tan fina estableciendo una correspondencia entre el gran mundo del hombre y el mundo más pequeño de las runas. Cortadas del árbol del mundo, las runas reflejan muy directamente su patrón, es decir, que ya que germinaron en la oscuridad, la fértil tierra del inconsciente, podrán encarnar y combinar sus significados.

Aunque la adivinación se emplea normalmente para mirar en el futuro, las runas pueden ofrecer una visión del pasado o del presente. Esto es muy útil si llega a ser necesario buscar las causas, que efectivamente existen, pero yacen escondidas, con el fin de comprender una determinada circunstancia que se esté desarrollando. Los hechos pasados de la vida de un individuo pueden ofrecer algún tipo de información necesaria que concierna a su vida en el presente. El tiempo es continuo, todo de una misma pieza. Cualquier área puede ser aislada y estudiada si las runas se manejan correctamente.

Todo el esfuerzo en la adivinación estriba en presentar a la mente consciente todo lo que el inconsciente ya sabe. La abundancia de técnicas ha constituido siempre un esfuerzo que se ha llevado a cabo desde siglos atrás para encontrar el puente más eficaz que salve este abismo que se ha creado a sí mismo.

Las runas son eficaces porque ellas mismas no fueron creadas por una sola persona, sino por una raza partiendo del estado primitivo del inconsciente. Quizá el otro instrumento, igualmente efectivo, sea el Tarot, que ha nacido de la misma forma.

En el inconsciente existen todas las posibles ramas de una vida. El inconsciente tiene acceso directo con la matriz de la cual emergen el tiempo y el espacio. Considerándolo un momento por separado, sólo una rama se extenderá como una línea necesaria de causa y efecto. El inconsciente puede trazar esta línea puesto que él conoce todas las causas y todos los efectos. La casualidad es para la ommisciencia una palabra carente de significado.

Existen dos fases para la adivinación: una inhalación y una espiración.

La primera es activa. Es necesario particularizar, a partir de la infinita información del inconsciente, los detalles deseados, es decir, localizar la ramita que nos interesa en el gran árbol de la vida. Esto se hace formando la pregunta de las runas en la mente consciente y transformándola bajo un acto de Voluntad en runas. Sea cual fuese el instrumento rúnico empleado.

La pregunta debe concebirse muy claramente y después hacerla pasar de la consciencia a las runas. Esto debe imaginarse físicamente como una corriente de esencia, o fuerza. Sólo si la cuestión abandona al consciente, podrá entonces entrar en el inconsciente.

Esta es la causa de la mayoría de los fracasos en la adivinación. La pregunta nunca se plantea correctamente, y de hecho no puede surgir así ninguna respuesta verdadera. No es posible olvidar enteramente la pregunta, si no la respuesta no tendría significado, pero es posible relajar el deseo de urgencia en la pregunta para hacerlo simplemente un patrón neutro de imágenes y palabras, y así su esencial energía vital es transferida al interior, escondiéndose en la mente.

Todo aquel que practique los rituales mágicos debe tener presente que se requiere una preparación. Una parte de la consciencia se libera y considera independiente, la otra permanece alerta y prevenida.

La segunda fase en la adivinación es pasiva. La consciencia debe hacerse receptiva a las impresiones de las runas. Fracasará todo intento de forzar la runa dentro de un patrón preconcebido. Además, las runas reaccionarían hostiles, y presentando significados burlones y maliciosos hasta que sean ya completamente inútiles para proseguir con la adivinación.

Cualquiera que lo dude no tiene más que hacer el experimento. Trate con respeto el conjunto de las runas y a cambio recibirá también respeto. Se debe resistir siempre el deseo de leer un porvenir favorable. *La Adivinación requiere*

imparcialidad absoluta. La actitud propia es la de la *reve-rencia*, y traerá los mejores resultados.

Es mucho más fácil leer el futuro de otra persona, porque la objetividad es mayor. Pero también es posible conseguir este grado de imparcialidad y tranquilidad tratando con el futuro propio de uno mismo, si se hacen esfuerzos diligentes. Esto sonará como una contradicción pero debe usted intentarlo y se producirá el éxito.

Si la adivinación es viable, las runas se sentirán vivas. Parecerá que hablan calladamente con el entendimiento. Sus formas encarnarán significados específicos relacionados directamente con la pregunta. En los viejos tiempos se creía que los dioses y diosas hablaban a través de ellas. Dará la sensación que son emplazados y energetizados por una consciencia que no es la del adivinador.

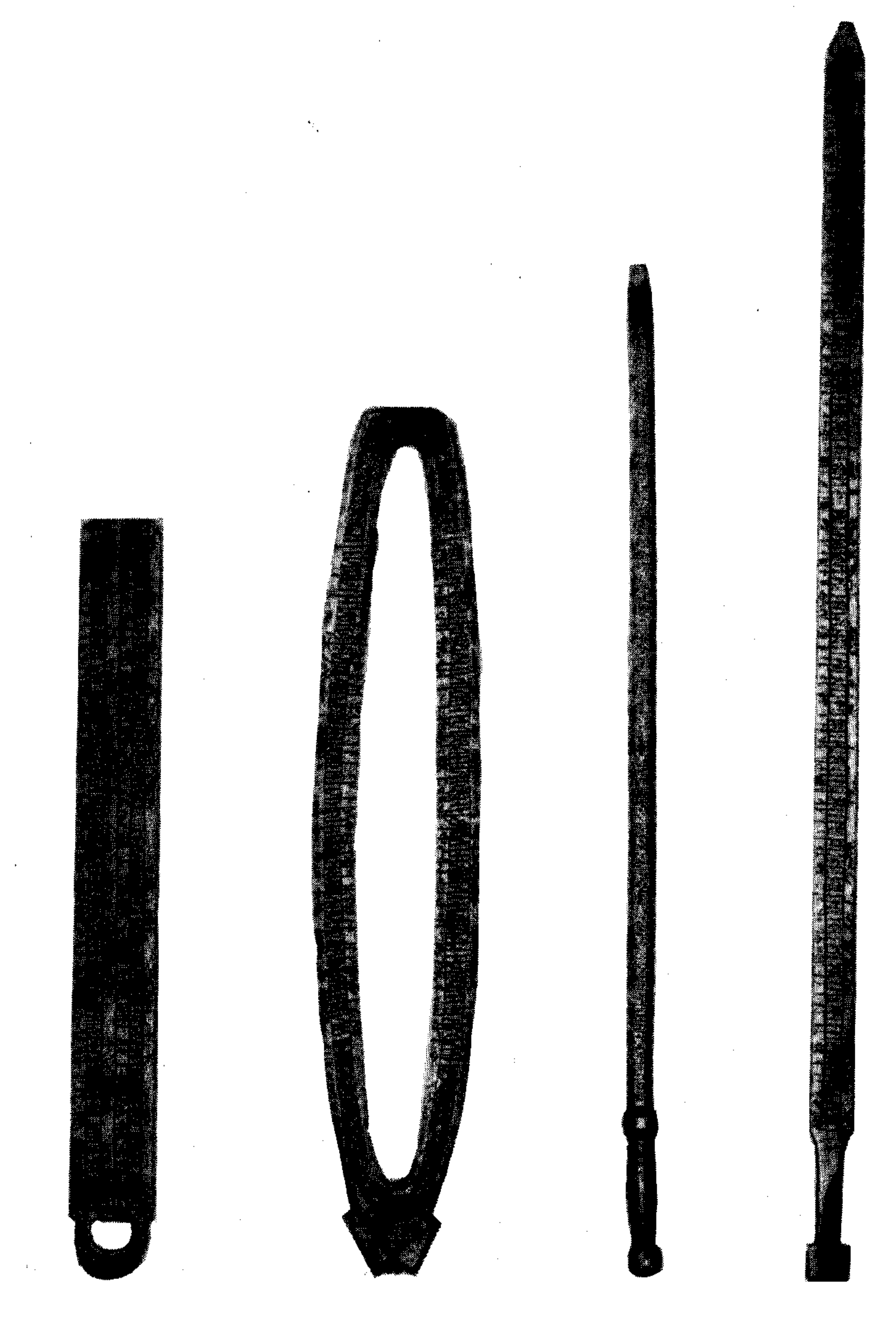
Es necesario seguir activamente las impresiones que acerca de las runas surjan con la razón, entretejiéndolas en un todo singular. El significado se establece separando los elementos orgánicamente. Una intuición guiará a otra:

> De una palabra se me condujo a otra palabra, de un hecho a otro hecho.

Resista siempre la tentación de poner significados a las runas. Esto extinguiría su fuego y aniquilaría la lectura.

El significado se concibe de la mente inconsciente a la consciente, física y psíquicamente.

Físicamente, la caída de las runas depende de los movimientos de la persona que esté tratando con ellas, sería imposible influir en su caída conscientemente a no ser que se empleara algún medio material de la misma forma que se influye en los dados trucándolos con plomo. Sin esta clase de intervenciones, el vasto número de fuerzas que contribuyen harán que su caída sea casual, como entiende este término la ciencia. La mente consciente no podría nunca empezar a coordinar incluso una pequeña fracción de las fuerzas vectoriales implicadas.



Varitas *rúnicas.* A, calendario, madera. B, Instrumento rúnico con la forma simbólica de un útero. Esta misma figura se encuentra normalmente en el arte cristiano de la época de Jesús, C y D: Instrumentos rúnicos con forma de espadas. Un recuerdo de los días en que las runas se inscribían sobre armas para conseguir poderes mágicos.

—Reproducidos bajo el permiso del Museo Nordiska, Suecia.



A: Madera. Aproximadamente 60 cm. de longitud. B: Madera. Aproximadamente 60 cm. de longitud. C: Calendario. Madera. Longitud: 62 cm. Anchura: 7 cm. Las hileras de las runas indican los días desde el primero de enero hasta el primero de abril, y desde el segundo de abril al primero de julio.

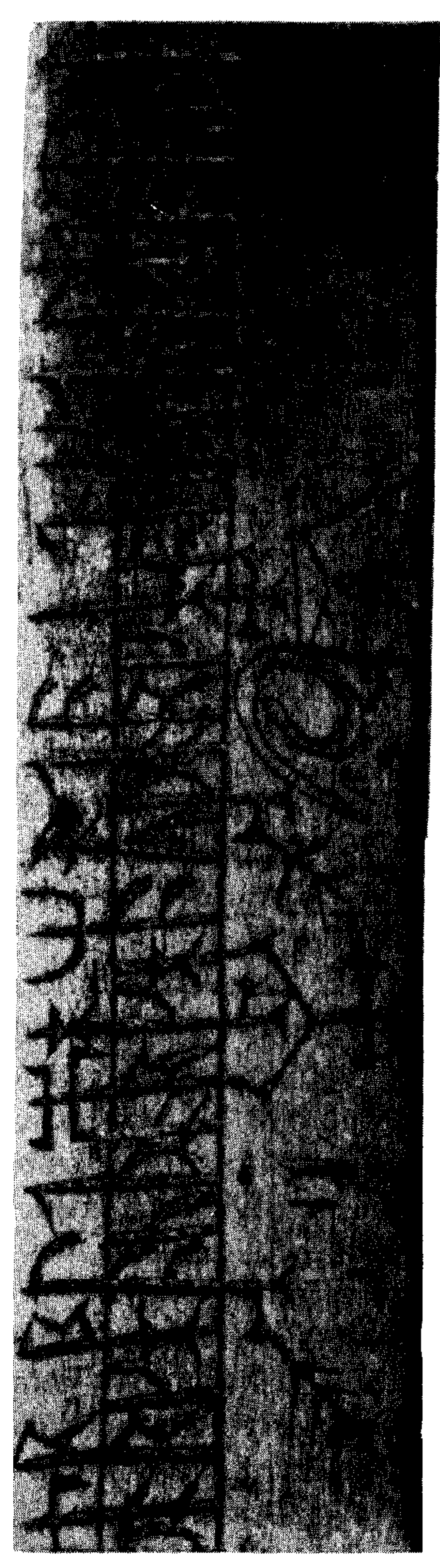
—Reproducidos bajo el permiso del Museo Nordiska, Suecia.

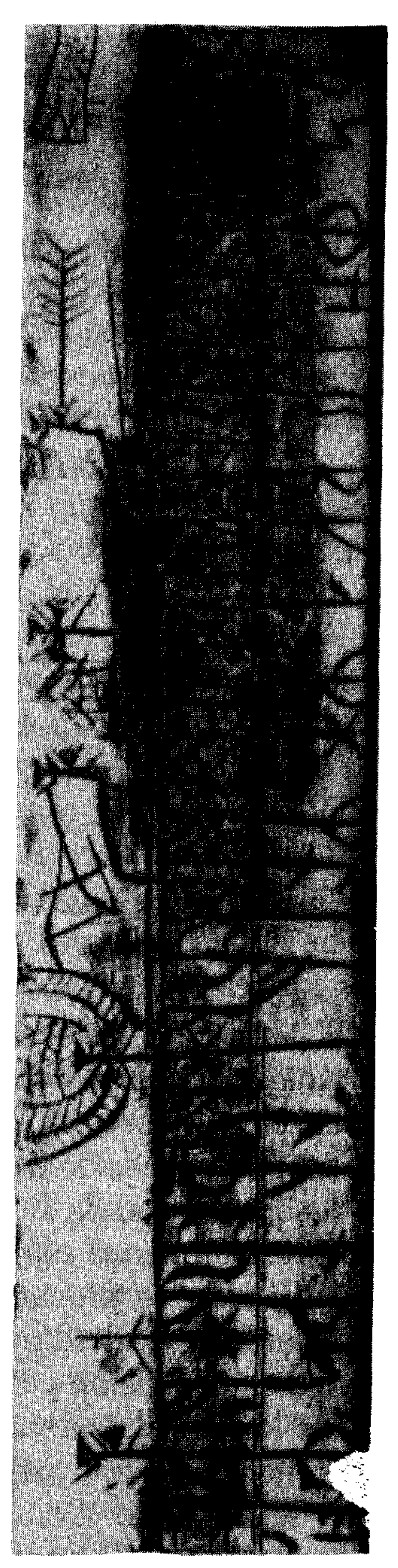
No ocurre lo mismo con el inconsciente, que tiene una capacidad infinita, que modifica y produce la caída de las runas a través de las acciones involuntarias de los músculos. Aunque su caída puede parecer carente de influencia, de hecho está modificada para revelar la respuesta deseada a la cuestión planteada.

El patrón de las runas debe ser interpretado físicamente. Cada runa es compleja de acuerdo con sus asociaciones. Se presenta en este libro solamente una fracción de estas asociaciones. Para cada significación concebida existen otras innumerables asociaciones que sólo pueden intuirse o sentirse, nunca se pueden desarrollar, articular o explicar.

De este ilimitado surtido de significados, la consciencia dirigida por el inconsciente selecciona aquellos elementos que están directamente relacionados con la pregunta. Se contemplan temporalmente otras posibles asociaciones de las runas, lo suficiente como para no distraer la atención. Esto explica porqué la respuesta revelada por las runas puede ser aclarada y detallada de forma increíble. Existe una selección imperceptible de significados específicos que continúan fluyendo por debajo de la superficie de la mente.

No sería pecar de simplicidad concebir a los dioses rúnicos en aquella parte del inconsciente que responde a través de las runas. Si partimos de esta concepción obtendremos un resultado más práctico, pues proporciona nombres y formasl que se pueden manipular, en lugar de las fuerzas amorfas que no. Se puede conjurar a los dioses y diosas rúnicos, si se cree en ellos, y ellos responderán. Una oración a Odín, por poner un ejemplo, antes de cualquier adivinación rúnica, incrementará la energía activa de las runas. La eficacia de tales oraciones se reforzará con su repetición. La experiencia confirmará lo dicho.



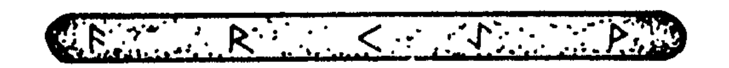


Varilla rúnica. Madera, del 1592, de Upplandia, una provincia de la costa este Suecia.

—Reproducido bajo el permiso del Museo Nordiska, Su.

Capítulo 11

ADIVINACION POR RUNAS



Primer Método: Las Varillas Rúnicas

El método tradicional es la adivinación a través de varillas rúnicas. Es el más difícil, y requiere tiempo si se realiza con el cuidado necesario, sin embargo brinda los mejores resultados. En la medida de lo posible, esta primera técnica es una reconstrucción de la antigua usanza en la consulta de las runas, restaurando la significación mágica que conlleva.

El período de preparación es de nueve días y nueve noches. Purifíquese usted mismo ritualmente, sin comer demasiado, con meditación y limpieza espiritual. Invoque los nombres de los dioses teutónicos más importantes cada mañana y cada noche, y rece para que la adivinación que se avecina pueda ser un éxito. Contemple la pregunta pasivamente cada día sin analizarla en su mente. Evite cualquier exceso en el beber y en el dormir, así como el ejercicio, el sexo o cualquier otra actividad.

En la mañana del décimo día, antes que el sol aparezca en el horizonte, vaya al bosque y elija un árbol maduro de hoja caduca, uno que dé frutas o frutos secos tales como el manzano, el cerezo, el castaño o el roble. El roble es más apropiado por usarse sus bellotas como alimento para los cerdos. En **el** momento del amanecer, corte una rama de buenas dimensiones con un cuchillo previamente purificado y consagrado. El cuchillo se purifica rociándolo en agua y exponiéndolo al fuego de una llama. Se consagra ofreciéndoselo en oración a los dioses de las runas, particularmente a Odín. Trate de cortar el tallo de la rama de un sólo golpe. Usando el mismo cuchillo haga un pequeño corte en su mano derecha y ponga una gota de sangre en el tocón que queda en el árbol.

El acto de cortar la rama ha de hacerse con aflicción a causa de la herida que se le hace al árbol. Su arrepentimiento ha de ser verdadero, si se le saltan las lágrimas éstas podrán reemplazar la sangre a impregnar en la cepa. Es conveniente expresar la pena verbalmente en una oración por la salud y el crecimiento del árbol.

Lleve la rama al lugar donde se llevará a cabo la adivinación. Lo mejor es un lugar al aire libre, pero si es en interiores ha de ser la luz celeste. Abra la ventana si es que lo permiten las condiciones atmosféricas. El lugar del ritual se deberá haber purificado y consagrado previamente. Rocíe agua en círculo y exponga la zona al humo y a la luz de una llama. Con oraciones y gestos, encomiende el lugar a la gloria de Odín.

Utilizando el cuchillo, corte la rama en 24 varillas de aproximadamente nueve pulgadas de longitud cada una. Las varillas habrán de ser lo suficientemente gruesas como para grabar en ellas las runas. A cada varilla le corresponde una runa. Permita que los restos de madera caigan sobre la tierra, y si no es posible, recójalos con cuidado y extiéndalos después sobre la tierra.

Al tiempo que graba cada runa, pronuncie su nombre en voz alta y hágalo vibrar en su interior. En consecuencia las

runas quedarán bautizadas y esto les concederá su identidad individual. Cuando haya acabado de tallar, rece una oración para que las varillas se confirmen propicias en su uso. Tiña las runas de rojo. Si la adivinación concierne sólo a un asunto de moderada importancia se podrá usar pigmento o pintura, pero si la pregunta tiene vital importancia lo mejor es utilizar su propia sangre.

La sangre alimenta las runas. Es el mayor sacrificio personal que se puede hacer. Sin embargo, sólo puede valer la sangre del adivinador, la sangre de otra persona o de un animal es inútil puesto que no cuesta ninguna pérdida ni dolor. De hecho, usando la sangre de otro ser como substituto de la suya propia usted meramente enfatiza su vileza ante los dioses, que valoran el coraje sobre todas las virtudes.

La sangre del consultante una persona que le haya llegado con una pregunta tampoco servirá. Aunque la adivinación se lleva a cabo en su beneficio, es el adivinador quien consulta las runas y quien debe pagar su precio.

Cuando el tinte esté seco, extienda un paño blanco sobre el suelo. Es mejor que sea de lino y debería tener la forma de un cuadrado de cuatro pies de lado. Puede estar decorado por las puntas, o bien dejarlo como está. Sobre todo ha de estar minuciosamente limpio, puesto que funcionará de altar mágico. Cbnsagre el paño antes de la adivinación y no lo use nunca con otro propósito que no sea el mágico. La purificación es innecesaria si el paño es nuevo.

Siéntese frente al paño en la tierra o bien en el suelo, y sujetando las varillas rúnicas a la altura del corazón cerca del cuerpo, pronuncie el propósito de la adivinación. Pida que los presagios sean verdaderos y que sea usted protegido de todo daño durante el rito, bajo la autoridad de Odín, el padre de todos. Cierre los ojos, extienda la mano sobre el paño y trace en el aire tres círculos, en el sentido de las agujas del reloj. Abra su mano con energía para que las runas salgan disparadas y se esparzan sobre el paño. Con los ojos cerrados recoja tres runas al azar.

Las runas se leen en orden. La primera se refiere al pa

sado o a las circunstancias que instigaron la pregunta. La segunda runa es la situación presente del consultante. La tercera indica el curso de los acontecimientos futuros y vislumbra un comentario sobre los resultados.

Si dos o más runas son favorables, la situación no es seria. Si dos o más son desfavorables, existe en potencia un resultado de dañinas consecuencias. Una runa alentadora en posición final indicará que las condiciones habrán de mejorar. Cada runa pertenece a uno de los tres *aettir*. Aquellos bajo Feoh están relacionados con asuntos materiales. Afectan al estómago, los intestinos y el bajo vientre. Runas bajo el dominio de Haegl están relacionadas con niveles emocionales. Afectan al corazón y los pulmones y los hombros. Runas bajo Tyw se relacionan con la parte intelectual y espiritual del consultante. Afectan la cabeza y los sentidos.

Por supuesto todas las runas operan a todos los niveles, y pueden ser tanto favorables como desfavorables, dependiendo de la circunstancia. La división según los *aettir* es sólo una manera de clasificar las vacías influencias que se deben considerar. El contexto en el cual se lee una runa prevalece sobre su *aett*.

Las tres runas Feoh, Haegl y Tyz son esenciales. Cuando una de ellas aparece en una lectura, indica un cambio brusco de actitud o situación. Haegl es a cambio peor, Feoh a mejor, y Tyz un cambio de circunstancia o de asuntos personales que no afectan la cuestión bajo ningún concepto.

Cuando se haya concluido la adivinación, destruya las runas en el fuego para que no sean profanadas. Sería conveniente tener una pequeña hoguera o un brasero encendidos en el centro del lugar de la ceremonia. Nunca utilice más de una vez las runas que han sido cortadas para un propósito único y específico. Vigile el fuego hasta que las varillas hayan sido reducidas a cenizas. Deje que las cenizas se enfríen y acto seguido espárzalas al viento. ¡Asegúrese de que no quede ningún ascua encendida en la ceniza que pueda incendiar los bosques! Lo mejor sería arrojar la ceniza en alguna charca o riachuelo, o donde fuera posible.

Esta manera de adivinación por varillas rúnicas se practicará sólo en contadas y grandes ocasiones, debido a su dificultad. Los elementos físicos requieren por sí mismos la mayor parte del día por no decir nada de los nueve días de la compleja y tediosa preparación. Muchos no serán capaces de utilizar su propia sangre ni siquiera de aventurarse a salir y exponerse al frío del amanecer. A éstos sólo podemos decir que la magia no es disciplina fácil. Es un campo que brinda lo que en él se siembra. Donde no hay sacrificio no hay resultados.

En ocasiones extraordinarias, se puede usar de nuevo un conjunto de varillas rúnicas que hayan sido moldeadas y guardadas. Puesto que éstas no se queman, pueden ser fabricadas con más detenimiento.

Elija una tabla de madera libre de nudos y bastante recta. Deberán escogerse de roble o árboles frutales. Corte la talla en 24 piezas de nueve pulgadas de longitud y una de anchura, y de aproximadamente 1,8 pulgadas de espesor. Afile las puntas. Reduzca las varillas a una forma y tamaño similares. Labre una runa en cada varilla a lo largo de la fibra, dejando en blanco el dorso.Rellene las runas con pintura escarlata utilizando un pincel fino de pintor. Se han de pulir con cera dura.

Una vez que las varillas estén hechas, deben ser consagradas. Indique en su ritual que las varillas van a ser usadas repetidamente. Un uso frecuente de ellas incrementará su poder. No es necesario impregnar sangre en la fabricación de estas varillas, aunque a menudo ocurre que una astilla puede producir una herida y que unas pocas gotas de sangre caigan sobre la madera. Si esto ocurre, lleve la sangre a cada una de las varillas.

Tradicionalmente creían los carpinteros que ningún mueble valioso podía hacerse si no se producía un derramamiento de sangre, aceptaban la sangre con alegría y la impregnaban sobre la obra de arte. Si no se producía ninguna herida, la obra era considerada como de mala fortuna. Los rasgos

mágicos de esta práctica serán obvios por vez primera. Podía ser que todo esto derivase de la magia rúnica.

Las varillas pueden envolverse en lino blanco para preservarlas de miradas o toques profanos, aunque es mejor fabricar una caja de madera de pino claro. El pino es la madera que más se usa para guardar instrumentos mágicos debido a sus cualidades neutrales y benignas. La explicación que normalmente se da es que el pino es opaco a las influencias astrales.

Terminadas estas varillas, pueden emplearse de la misma manera descrita anteriormente, pero sin la preparación de los nueve días. Es aconsejable algo de preparación mental si es que la adivinación ha de tener determinado grado de éxito. Si se tratan con la veneración adecuada, las varillas darán buenos resultados, particularmente después de un largo uso.

Se puede aplicar a las varillas, tanto a las "toscas" como a las "pulidas", otra técnica de adivinación, y es dejarlas caer sobre el trapo blanco con las preparaciones y oraciones usuales, pero en vez de recoger tres runas separadamente, se leen en grupo de acuerdo con la manera en que han caído.

Deben seguirse algunas fuentes de referencia básicas para que el resultado tenga sentido. Las varillas se leen en orden atendiendo a su distancia de acuerdo con el adivinador. Las varillas a una misma distancia se consideran juntas. Lea sólo aquéllas que hayan caído boca arriba, no cambie el modelo ni dé la vuelta a alguna de las varillas.

Las varillas cruzadas indican influencias opuestas. Las que se tocan están directamente relacionadas. Las varillas que yacen paralelas están en armonía y acuerdo, se mantienen recíprocamente. Una varilla entre otras dos está dividida en su influencia. Una en la punta de otra indica dominación sobre ésta. Las varillas boca abajo no cuentan y deben ser ignoradas. Si se apilan algunas varillas verticalmente sobre una sola, el poder de ésta será suprimido o quedará escondido.

Alguna consideración ha de darse a la apariencia general del modelo. Si es ordenado y geométrico, el resultado suce

derá también ordenadamente. Si es caótico, de la apariencia de una explosión o una ráfaga de viento, el resultado será tormentoso. Cuando la mayoría de las runas caen boca arriba la cuestión pronto será revelada y todas las cosas se harán evidentes poco a poco. Cuando la mayoría de las runas caen boca abajo, el asunto de la adivinación es enigmático y oscuro, y posiblemente permanezca así. Si cayeran todas las runas boca abajo, no deberá hacerse un nuevo intento en la pregunta.

Si las varillas rúnicas yacen muy dispersas, el tiempo necesario para la realización del asunto será largo. Si están juntas, una resolución ocurrirá rápidamente. Un vacío entre dos grupos de runas puntualizará un período de tiempo en el cual no ocurrirá nada más, éste debe pasarse con paciencia.

Las runas se han de leer como las anteriores, atendiendo a sus asociaciones y a sus "*aett*".

Esta técnica brinda lecturas muy completas y detalladas a preguntas difíciles, especialmente a aquellas que cubren un gran período de la vida. Se recomienda cuando sea imprescindible conocer matices muy sutiles.

Segundo Método: Cartas Rúnicas

Corte 24 rectángulos de un cartón delgado y firme, de un tamaño que pueda sujetarse cómodamente en la mano. En cada cara de las cartas pinte una de las runas de un rojo pálido. Las líneas deberán trazarse mediante una simple pincelada yendo de la derecha hacia abajo. Las runas llenan la cara de las cartas. El efecto será similar a la caligrafía japonesa, si las runas se llevan a cabo con firmeza, a intrépidos toques de pincel.

Con tinta negra podía añadirse en las esquinas la información adicional, tales como el nombre de la runa, su breve significado, su transliteración y su aett. Puede ponerse además en el dorso de las cartas un motivo decorativo debe ser simple puesto que ha de reproducirse en cada carta. Cuando

todo esto se haya hecho, proteja las cartas con una capa de barniz sin brillo, y déjelas boca arriba para que se sequen. Use un barniz que no sea disolvente pues éstos harán después que la tinta se corra.

Las cartas deben ser purificadas y consagradas antes de su uso. Los dioses de la mitología teutónica han de ser incluidos en la consagración, con Odín como principal figura. Sería conveniente hacer la consagración y la purificación en días diferentes, haciendo de cada acto un solemne ritual. Sin embargo si es necesario pueden combinarse. Una vez consagradas, las cartas son instrumentos divinos y deben ser tratadas con reverencia. Manténgalas aparte, alejadas de la vista o las manos de otros, en una caja de pino o una envoltura de lino.

Las cartas rúnicas se usan casi de la misma manera que el Tarot. El consultante sostiene las cartas en sus manos durante un momento y enfoca su voluntad sobre ellas pensando en la pregunta. Es conveniente que el adivinador sepa también la pregunta. El adivinador baraja las cartas y las corta, después tira tres y las coloca en una línea de izquierda a derecha. Mientras se lee la carta se le da la vuelta boca abajo, comenzando por la de la izquierda y yendo hacia la derecha.

Si se quieren matices más sutiles sobre el significado, las cartas que están vueltas después de haber sido dadas podrán leerse bajo una interpretación negativa. Esto se deja en las manos de la discreción del adivinador, pero debe ser decidido antes de que comience la lectura. Recuerde que las cartas están invertidas cuando se les da la vuelta. Han de leerse de acuerdo con su posición después del giro.

Las cartas se leen de la misma manera que las varillas rúnicas. La carta de la izquierda representa el pasado, la de en medio el presente, y la carta de la derecha el futuro. Una buena carta al final es señal de que la situación mejorará. Las tres runas que nombran el *aettir* son especialmente significativas y dominan en la lectura cuando aparecen.

Otro modelo un poco más completo de tirar las cartas es el llamado La *Tirada de los Cinco* Elementos. Las 'runas

son barajadas y cortadas, después se tiran cuatro cartas en forma de cruz griega, primero el brazo vertical de arriba abajo, después el horizontal de izquierda a derecha y en el centro se coloca la quinta carta.

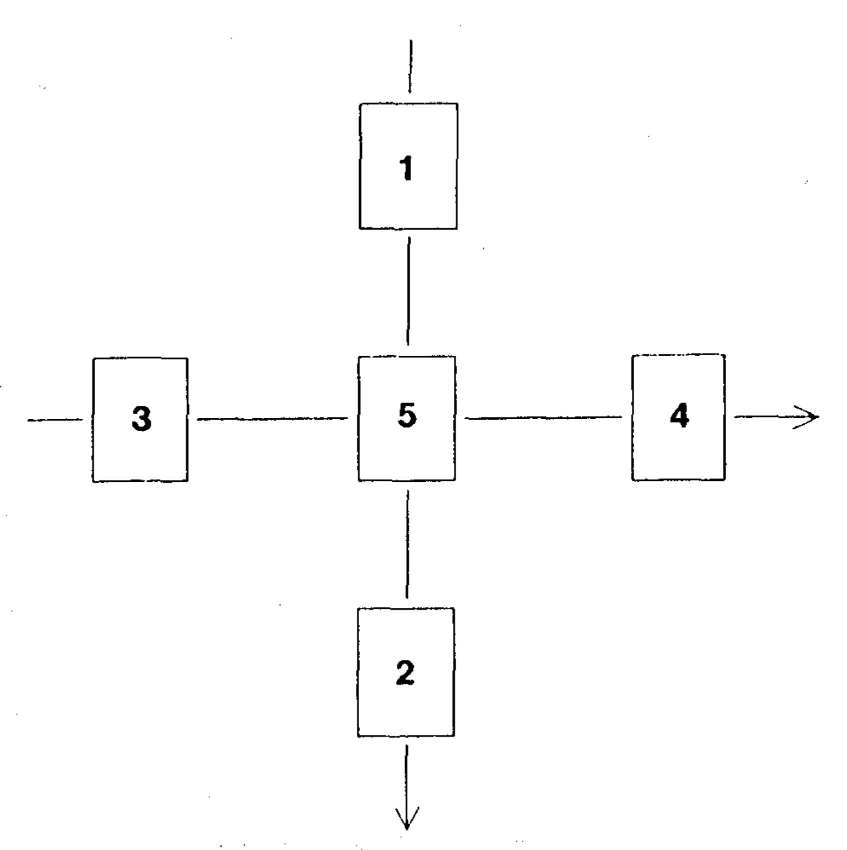


Diagrama de los Cinco Elementos

El diagrama representa el macrocosmos del mundo y el microcosmos del cuerpo humano. El brazo vertical es el eje de la tierra y la columna vertebral humana. El brazo horizontal es el círculo visto de canto que rodea al eje vertical: El ecuador de la tierra y los sentidos del cuerpo. La quinta carta es el centro de la creación, la fuente de la vida, el corazón humano. La luz se ve por detrás y puede compararse al cuerpo humano erguido de cara al Sur.

La *primera* carta, en el vértice del brazo vertical, es el intelecto. Es masculina y se refiere a los estudios, la inventiva, la composición, las matemáticas, las ciencias y las artes clásicas. En la mitología teutónica el dios más cercano por naturaleza a esta parte es Tiw, dios del juicio. La carta marca el norte y el elemento filosófico Aire, que está relacionado

con el pensamiento. La Espada, su instrumento, Raphael su arcángel, su figura el ángel. Corresponde a la frente en el hombre.

La *segunda* carta, en el vértice inferior del brazo vertical, es el deseo. Es masculina y se refiere a las batallas, la lujuria, la crueldad, la ira, el odio y todas las actividades destructivas. En la mitología teutónica el dios más cercano a esta parte es *Thor.* La carta marca el sur y el elemento Fuego, que es la emoción violenta. La Vara su instrumento. Miguel su arcángel, el León su figura. Corresponde al sexo del hombre.

La *tércera* carta, al final izquierdo del brazo horizontal, es la fortaleza. Es femenina y se refiere al trabajo, a la paciencia, a la persistencia, a la mudez, al sufrimiento y al dolor. En el mito teutónico esta parte es similar a la diosa Nerthus, marca el este y su elemento la Tierra, que se esfuerza en silencio y se fatiga. El disco es su instrumento, Uriel su arcángel, el Toro su figura. Corresponde a la mano derecha de severidad del hombre.

La *cuarta* carta, al extremo derecho del brazo horizontal, representa el Amor. Es femenina y está relacionada con la familia, las amistades, la duración, la obsesión, las ilusiones, la fantasía y las artes líricas. En el mito teutónico la diosa Frija está relacionada con este punto.La carta designa el oeste y como elemento el Agua, y sus encantos. Su instrumento es la Copa, su arcángel Gabriel, su figura el Aguila. Toca del hombre la mano derecha de misericordia.

La *quinta* carta, en el centro, está asociada con el equilibrio. De ella nacen y a ella retornan los cuatro elementos. Representa al consultante. Sexualmente es andrógina y se relaciona con la política, la religión y la magia. Su nota más predominante es la responsabilidad. En la mitología teutónica un dios muy similar al punto central es *Balder.* La carta designa el centro del ser y como elemento la Luz, que es el universo. Su instrumento es la Lámpara, su arcángel Cristo, su figura el Hombre. Toca el corazón del hombre.

Se puede obtener con esta forma de echar las cartas un detallado análisis de la vida y el carácter de la persona. Se

utiliza donde se requiere una mayor profundidad en la comprensión de la personalidad, y es excelente como medio para seguir preguntando después de haber sido usado el método de las tres cartas.

Otro modelo para echar las cartas es conocido como los *La Tirada de* los Siete *Planetas.* Se disponen seis cartas boca abajo en los vértices de un hexagrama imaginario y la séptima carta se coloca en su centro. Primero se ha de leer el triángulo que apunta hacia arriba en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el vértice superior. A continuación se procede de la misma forma con el que apunta hacia abajo, empezando por el vértice más bajo. Se lee por último la carta central:

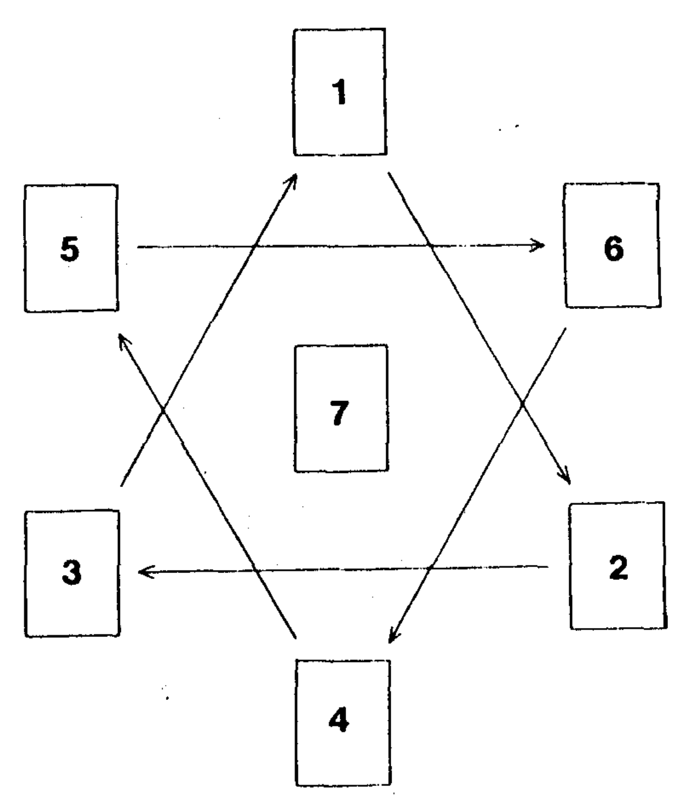


Diagrama de los Siete Planetas

Del mismo modo como fueron colocadas se les da a las cartas la vuelta y se van leyendo.

La *primera* carta está relacionada con el Sol y sus cualidades de calor, salud, luz, fortaleza, felicidad y placer. Hace las veces del padre o de un hombre maduro con riqueza.

La *segunda* carta está relacionada con Marte y sus cualidades de coraje, de valentía, de potencia sexual, de batalla, de contienda, de conflicto y de juicio. Hace las veces del hermano o algún joven de acción.

La *tercera* carta se relaciona con Saturno y sus cualidades tales como la gravedad, la fortaleza física, la resistencia, la frialdad, la torpeza, la edad, y los asuntos materiales. Hace las veces de un individuo de avanzada edad, que puede ser tanto hembra como varón, o alguna persona mayor en la iglesia, el derecho, o los negocios.

La *cuarta* carta se relaciona con la Luna y sus cualidades tales como la belleza, el misterio, la magia, la ilusión, la fascinación, el encanto, los secretos, la enfermedad y la locura. Hace las veces de madre o una mujer madura y artista.

La *quinta* carta se relaciona con Venus y sus cualidades tales como el amor, el afecto, el deseo, la lujuria, el placer, la adoración, la exhibición y la fertilidad. Hace las veces de la hermana o una hermosa joven de naturaleza amorosa.

La *sexta* carta se relaciona con Júpiter y sus cualidades tales como el mando, el orden, la dominación, la regla, la autoridad, el gobierno, la jovialidad, la prosperidad, la riqueza y el liderazgo. Hace las veces del consultante.

Las cartas que forman el triángulo superior son en su influencia predominantemente masculinas, activas, directas, abiertas, enérgicas. En cambio las del triángulo inferior son en sus efectos mayormente femeninas: escondidas, indirectas, pasivas, confusas. La carta central que hace las veces del consultante es la nota predominante en la lectura.

Es conveniente dividir las cartas en unidades de tiempo, las cartas 1, 2 y 3 sugieren el pasado que ya se conoce. Las cartas 4, 5 y 6 se relacionan con el futuro que es aun incierto. La carta 7 indica el presente.

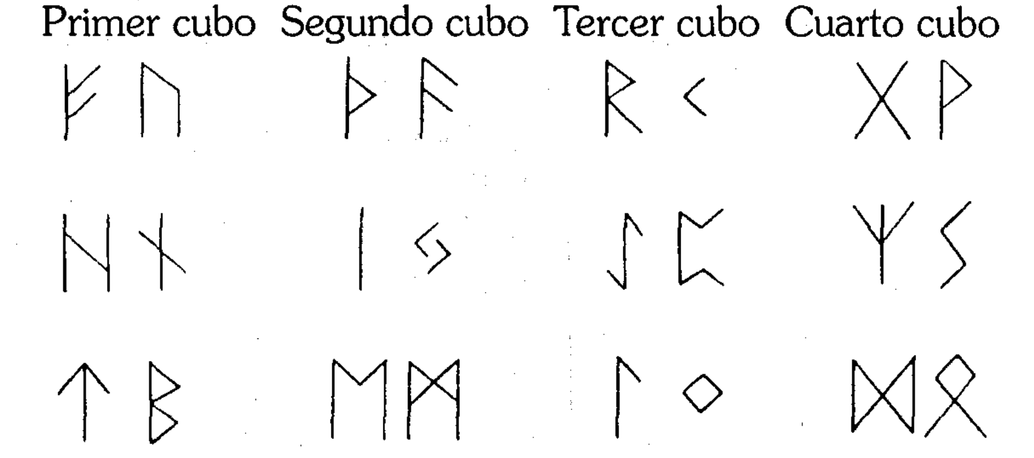
Se considera que las runas que caen en lugares opuestos tienen también este tipo de influencia. Las runas del mismo triángulo están en armonía y se refuerzan las unas a las otras. La runa central equilibra las demás.

Muchas formas de echar las cartas en el tarot pueden

congeniar con las cartas rúnicas. Como regla general serán más convenientes los métodos más simples que los complejos. No existe la necesidad de seguir un proceso rígido para la selección o lectura de las cartas. Si las runas desean hablar ya lo harán la sencillez no las confundirá. Si está interiormente preparado cualquier forma de echar las cartas podrá ser válida, si no está preparado de corazón, las complejidades le distraerán y fatigarán la mente.

Tercer Método: Los Dados Rúnicos

Corte cuatro cubos de una pulgada de lado de cualquier madera frutal. El roble es muy apropiado por sus cualidades mágicas y su fibra tan atractiva. Después de haberlos igualado a un mismo tamaño y haberlos lijado, sujételos a un torno y labre una runa en cada una de sus caras. Estos pares de runas siguientes han de ser colocados en las caras opuestos de los dados:



Pinte las runas de rojo. Remate los dados con cera dura, poniendo cuidado en no manchar las runas con la cera. Purifíquelos y conságrelos, acto seguido guárdelos siempre envueltos en lino o en una caja de madera de pino.

En el momento de la adivinación entregue por un momento los dados al consultante para que los sople. Este acto es equivalente al corte en la baraja y permite un contac

to físico del consultante con la adivinación. Si se quiere adivinar por sí mismo, sople los dados. Después de una pequeña oración y un momento de concentración en la pregunta, lance los dados sobre un paño de lino blanco que haya sido consagrado. Se recogen en un papel las runas que caen boca arriba, de acuerdo a la distancia respecto a usted la runa más cercana se escribe a la izquierda. Los dados se lanzan dos veces más y tenemos así el siguiente conjunto resultante:

Tercer lanzamiento 9	10	11	12	Futuro.
Segundo lanzamiento 5	6	7	8	Presente.
Primer lanzamiento 1	2	3	4	Pasado.

El primer lanzamiento de los dados representa las circunstancias pasadas acerca de la pregunta, o algún acontecimiento o rasgo importantes en la vida del consultante. El segundo lanzamiento hace las veces de estado presente y revela lo que quizá sea ignorado, aunque sólo lo haga en algo muy relacionado con la pregunta. el tercer lanzamiento es el futuro del asunto y su resultado.

Debe prestarse una especial atención a la runa primera y última. La primera sugiere el tono general de la cuestión. La última concede el pronóstico de si saldrá bien o mal. Si una de las tres runas que dan significación al *aettir* (Feoh, Haegl, o Tyz) se suceden en una de las líneas, debe leerse la línea según el contexto de ese *aett:* Feoh es Físico y apacible. Haegl es emocional y severo. Tyz es cerebral y equilibrado.

Aquellos que posean conocimientos de astrología pueden leer las runas en relación con las doce casas del zodíaco. Brevemente, la influencia de cada casa es la siguiente:

Primera casa Comienzos, Niñez, Características físicomentales.

Segunda casa Asuntos crematísticos. Negocios. Posesiones.

Tercera casa Relaciones. Conocidos. Vecinos. Comu nicaciones.

Cuarta casa El Hogar. Los Padres. Antepasados. Descendientes. Esqueletos en la fosa. Finales.

Quinta *casa* Amores y afectos. Recompensas y satis facciones. Niños, juegos.

Sexta casa Salud. Trabajo. Servicios. Higiene. Esta do mental. También sirvientes, criados, y empleados.

Séptima casa Matrimonio y ley. Sociedades. Contra tos. Divorcios. Desacuerdos.

Octava casa Asuntos sexuales. Muerte y herencias. Seguros. Lo oculto.

Novena casa Religión. Visiones. Sueños. Filosofía. Viajes y Estudios.

Décima casa Carrera. Fama. Promoción. Política. Ambiciones.

Décima *primera* casa Amigos y conocidos. Grupos y clubs. Esperanzas y aspiraciones.

Décima segunda casa Limitaciones. Restricciones. Encierro. Prisión. Secretos. Sacrificio. El inconsciente.

Un modo más sencillo de consultar los dados es lanzarlos una vez y leerlos tal como caen de acuerdo con su significado y modelo. Se lee primero el dado más cercano que hace las veces del pasado, o los antecedentes. Los dos dados de en medio representan el presente, o la circunstancia que actualmente se desarrolla. el dado que se sitúa más lejos muestra el futuro, y el resultado.

Dos dados juntos tienen significados complementarios. Si se tocan sus efectos estarán unidos y ocurrirán casi simultáneamente. Si algún dado no cae bien y nos muestra dos caras, las runas son inciertas y cambiables. Considere ambas runas, dando más importancia a la que más se muestra. Si un dado cae demasiado lejos, el resultado de la cuestión se retrasará durante un tiempo considerable. La distancia habida entre los dados determinará el tiempo implícito en la cuestión.

Esta técnica es muy útil cuando se desea una lectura rápida sobre algún asunto relativamente trivial.

Para propósitos de adivinación, las runas deben usarse en los asuntos cotidianos de la vida. Los significados que entonces se les atribuyen son más específicos y restringidos que las atribuciones exotéricas cuando se las concibe como un todo. Aquí presentamos un breve sumario de sus significados adivinatorios para una más fácil referencia:

ᚠ Riqueza, posesión, propiedad, dominio, opulencia, lujo, aunque también cobardía, torpeza, esclavitud y cautiverio. Un objeto valioso.

ᚢ Potencia masculina, libertad, energía, acción, coraje, fortaleza, pero también lujuria, brutalidad, rudeza, crueldad y violencia. Deseo sexual.

ᚦ Mal, malicia, odio, tormento, rencor, mentiras, como también catarsis, menmesis, purga ción y fuego purificador. Significa un mal hombre o mala mujer.

ᚨ Bien, amor, salud, armonía, verdad, sabiduría, un mensaje revelador o intuición, como también vanidad y grandilocuencia. Significa un buen hombre o buena mujer.

ᚱ Viaje, vacación, traslado, evolución, cambio de lugar o asentamiento, se puede referir al transporte en coche, barco o avión, como también rompimiento, dislocación, demolición, desilusión, posiblemente una muerte. Un viaje.

ᚲ Unión, revelación, Sabiduría, Luz, guía, claridad, pero también desnudez, desenmascaramiento, pérdida de ilusión y falsa esperanza. Un faro.

ᚷ Don, recompensa, donación, legado, ofrenda, pero también sacrificio, obligación, privación. ción. Un regalo.

ᚹ Alegría, éxtasis, placer, gloria, recompensa espiritual, pero también delirio, intoxicación, posesión por grandes fuerzas, entusiasmo poco práctico. Felicidad.

ᚺ Dolor, pérdida, sufrimiento, dificultad, enfer medad, aflicción, desastre natural; pero también temperamento, prueba, juicio. Ira de la naturaleza.

ᚾ Necesidad, extremidad, deseo, depravación, hambre, pobreza, hambre emocional; como también resistencia, supervivencia, determinación, resistencia. Desafío de la circunstancia.

ᛁ Perfidia, ilusión, fraude, traición, astucia, sigilo, emboscada, conspiración; como también brillo, atracción, seducción, invitación, trampa. Una mujer bella y astuta.

ᛃ Alteración, transformación, cambio, revolución ción de la circunstancia, cumplimiento de los planes; pero también inversión, contratiempo inesperado, revocación. Un cambio significativo.

ᛇ Fortaleza, exactitud, dependencia, honradez; como también impasibilidad, falta de imaginación o iniciativa. Un hombre honesto en quien se puede confiar.

ᛈ Abundancia, lujo, opulencia, exhibición; como también libertinaje, decadencia, exceso, superficialidad, embriaguez, lascivia, gula. Placer físico.

ᛉ Protección, defensa, rechazo del mal, escudo, guardián; pero también tabú, advertencia, desidia, lo que repele. Peligro.

ᛊ Poder, fuerza elemental, espada de llama, fuego purificador; pero también destrucción, retribución, justicia, derrocación de la vanidad. Ira de Dios.

ᛏ Victoria, valor, destreza en la batalla, discer nimiento, el vencer en las disputas y en los jui cios; como también contienda, guerra, conflicto. Una batalla.

ᛒ Crecimiento, amor, fertilidad, salud, surgimiento del deseo; pero también pasión, descuido, abandono, pérdida de control. Una aventura amorosa o un nacimiento.

ᛖ Translado, velocidad, movimiento, traspaso puede representar un caballo, un coche, un bar co, un avión, u otro vehículo; como también ciega precipitación, entrada precipitada, precipitación imprudente. Rápido progreso.

ᛗ Inteligencia, prevención, destreza, habilidad; pero también astucia, malicia, manipulación, cál culo. El mago.

ᛚ Agua, lago, río, océano, sueños, fantasías, misterios, lo desconocido, lo escondido, lo profundo, el mundo bajo tierra; como también locura, obsesión, desesperación, perversión, enfermedad, suicidio. El inconsciente.

ᛜ Virtudes comunes, sentido común, fortalezas sencillas, amor familiar, cariño, calor humano;

como también producción, esfuerzo, labor, trabajo, carrera. El hogar.

ᛞ Un círculo, período, fase, duración de una vida, unidad de tiempo; pero también final, límite, círculo vicioso. Una realización.

ᛟ Propiedad, casa, país de nacimiento, campo, posesiones seguras; pero también karma, patriotismo, prejuicio, chovinismo, provincianismo. A lo que un hombre está ligado.

Capítulo 12

RUNAS TRANSFORMADORAS



La ventaja de conocer el futuro consiste en poder controlarlo. Si todos los futuros fuesen halagüeños la adivinación no tendría objeto. Su valor reside en revelar influencias dañinas antes de que ocurran o dar la certeza tranquilizadora de que la circunstancia presente no resultará, en nada, destructiva. En cualquier caso obliga a actuar, por obra u omisión. Es necesario para cambiar el futuro, moverse de rama en rama en el fresno del Yggdrarill, símbolo del mundo, utilizando para ello los nudos que se han formado en los momentos de decisión. Cada vida sigue su afluente continuo. Donde quiera que una elección es factible, allí aparece un nudo, o una juntura. Cuando se hace una elección se abre un camino, al tiempo que otro se cierra. La adivinación proyecta una línea hacia el futuro basada en la causa y el efecto, lo que ocurrirá debido a las circunstancias externas y a la naturaleza interior.

No es tan fácil cambiar las predicciones de las runas. La adivinación verdadera trae consigo todos los factores que influyen en la pregunta. No hay lugar para la casualidad. Inclu

so se considera su propia influencia. Por lo tanto, un hombre que reaccione en contra del futuro que ha adivinado, contribuirá mediante sus hechos a hacerlo realidad. Sin darse cuenta ha resultado ser parte de su cumplimiento.

Para cambiar el resultado de las runas, debe él salir de la matriz del inconsciente de donde se extrajeron sus veredictos: Mientras que permanezca en este círculo cerrado, no podrá nunca alterar el futuro porque representa parte de su causa y efecto. En términos místicos orientales, es un prisionero del Karma.

Sólo un acto de libre voluntad puede romper esta cadena de causas y efectos reveladas por las runas. La libre voluntad es transcendente. Nace de el Norevelado y no es una parte del telar del universo. Porque está fuera del anillo del Karma, las runas son incapaces de tomarlo en cuenta a la hora de predecir el futuro. Es el verdadero *deus ex machina* (dios ajeno a la máquina) de la vida.

Lo más necesario para producir un acto de libre voluntad es darse cuenta de su ausencia en la vida cotidiana. La mayoría de la gente no tiene conciencia de su cautiverio y no pueden ser nunca nada más que esclavos. Son autómatas en el tira y afloja de las profundidades de una gran máquina; sonámbulos que bailan en lente armonía al son de una música que conscientemente no pueden oír.

Sin embargo, también ocurren actos de libre voluntad en la vida cotidiana. Casi todo el mundo transciende la causa y el efecto al menos en algunas raras excepciones, normalmente en momentos extremos de stress. Una decisión que es libre se puede reconocer por su sensación de inevitable o en el poder que conlleva. Existe una calma, incluso un amor, que son inconfundibles una vez que se han experimentado. En esos momentos en que se sienta violento y colérico en su criterio, actúe con amor; o en esos momentos en que se vea oprimido por la inercia y la indiferencia, recójase en sí mismo, podrá llegar a ser libre.

Para cambiar el futuro es primeramente necesario entender el veredicto de las runas en relación con la pregunta y

tratar la cadena de las causas y efectos con plena conciencia de su aspecto mecánico. Entonces debe meditar con sinceridad y considerar que el resultado no será una reacción ciega a la circunstancia. Intente buscar un escenario que sea saludable y positivo. Debe estar absolutamente libre de hostilidades, envidias y toda clase de sentimientos negativos.

No es necesario preocuparse de los pasos precisos para llegar a este escenario, sino sólo concebirlo con claridad cristalina, realizado y existente. La Magia encuentra su propio curso hacia el mar. Si comienza por preguntarse por los medios para conseguir este estado ideal, su deseo impedirá su realización. Debe estar preparado para seguir el camino que la Magia abra ante usted. Es inútil intentar trazar un camino por delante del tiempo en el mejor de los casos es un ejercicio intelectual, en el peor, una obstrucción.

Debe sin embago saber que el acto libre necesario para cambiar su futuro ocurre en uno de los nudos de la línea de su vida, un momento de decisión donde divergen múltiples ramas. No es una buena idea intentar crear un nudo; esto es, forzar una decisión. De nuevo, esto generará un deseo que es parte de las causas y los efectos. Es mejor esperar a alcanzar un nudo y entonces cuando se haya sentido correctamente, actuar de acuerdo con la instrucción. Su acto de verdadera voluntad se conduce por la preparación mágica que se describirá un poco más adelante.

Existen dos tipos de reacciones ciegas contra las que uno debe prevenirse. La primera es pasiva. Si se deja influir por las influencias más que por lo que le diga el corazón, incluso por aquellas influencias que puedan parecer benignas o útiles, no es usted más que una bola de billar zarandeada en la mesa por otras igualmente esclavizadas. Tal aceptación pasiva existe por doquier en la vida diaria. El instinto del rebaño, el ansia de curiosear, las modas, las novedades, los cultos, el patriotismo, la violencia de las masas, los prejuicios, son todos ellos aspectos diferentes de la reacción pasiva.

El segundo tipo de reacción es activo. Ejemplos de reacción activa serían el pagar la ira con ira, la violencia con

violencia, el odio con odio, e incluso el amor con amor, a un nivel elemental. Por ejemplo, si un coche no le permite el paso y usted en consecuencia no se lo cede a otro que intenta adelantarle, esto es claramente un tipo de reacción activa.

Reaccionar en contra de la intimidación no es necesariamente un acto más libre que el permitirla. Ambas son reacciones animales cuando el impulso no se origina en la verdadera Voluntad, que es el agente del Ser más Intimo. Una de ellas puede ser más satisfactoria que la otra, y aquí reside precisamente el peligropuesto que proporciona una explosión momentánea de satisfacción que es la responsable de que la malinterpretemos como algo con valor, que en realidad no posee. Toda reacción carece de valor para la evolución del alma. Y más para el punto que tratamos actualmente, ninguna reacción alterará el futuro revelado por las runas.

Damos por supuesto que la adivinación se ha interpretado y llevado a cabo con propiedad. En caso que no se hubiera realizado erróneamente, requeriría de un acto de libre voluntad para cumplir el *pronóstico*

Las runas mismas dan una guía de como cambiar el resultado de la lectura. Existen en cualquier adivinación que no puede ser aceptada, elementos desfavorables, encarnados en runas individuales. Se deben analizar y comprender las fuerzas que representan estos elementos negativos. Entonces se han de aplicar las fuerzas de contraataque, en forma de runas con potenciales opuestos, para disminuir o aniquilar su influencia dañina.

Para la mejor captación de la técnica, se presenta el siguiente caso hipotético.

Una mujer precisa saber si un hombre está realmente interesado por ella. Ella se ha estado citando con este hombre durante un tiempo. Al principio él se mostraba sensible y encantador, pero más tarde comenzó a dar señales de frialdad. Ella consulta las varillas rúnicas y consigue tres en este orden, de izquierda a derecha:



La primera runa, Sigel, hace las veces del fuego activo del sol y sus poderosas energías. La posición indica que se refiere al pasado, y a las influencias sobre la pregunta que subrayaron y definieron sus circunstancias. Respecto a la relación y a su amante, la runa nos habla de un comienzo activo, con tensiones y confidencias quizá demasiada confidencia. El rayo solar puede facilmente volverse destructivo.

La segunda runa, Lagu, hace las veces del agua, los sueños, la ilusión, la emoción, quizás la duda y la incertidumbre. Su posición indica que se refiere al presente como al corazón del asunto tratado; en este caso el amante mismo. La runa de agua referida al varón sugiere contradicción, conflicto interior, y la debilidad de su naturaleza emocional.

La tercera runa, Feoh, encarna posesiones de muchos tipos, propiedad en general, en una interpretación negativa torpeza, servidumbre y cautiverio. La posición indica que se refiere al futuro, al resultado de la cuestión, y a las influencias que se estén desarrollando y madurando.

Cualquier grupo de runas se puede interpretar de muchas maneras diferentes. Sólo una de estas interpretaciones será la adecuada. Siempre es necesario permitirse que la intuición actúe en la revelación de las runas. Si la mente está abierta e imparcial, un hilo de significación surgirá por debajo de los demás.

En este caso la mujer recuerda que al comienzo de su relación ella estaba fría y en cierta manera indiferente a los avances del hombre puesto que entonces no sabía si se interesaba por él. Pero al tiempo que su amor crecía, ella se volvió más activa y reveladora persiguiendo la atención del hombre. Le llamaba por teléfono a su lugar de trabajo y aparecía inesperadamente en su apartamento, y generalmente intentaba que su afecto se hiciera palpable. Fue en este momento cuando la pasión de él se enfrió.

La interpretación yace en la tercera runa. El hombre teme que se le esté atando intensamente a algo de lo que no puede escapar. Se siente manipulado, no sabe si acertada o equivocadamente, y su ego normalmente potente se asusta. Esto le desorienta y da marcha atrás.

Comprendiendo la situación presente, y sus predicciones en el futuro, debe la mujer decidir ahora qué pasos contrarrestarán las fuerzas negativas implicadas. Puede elegir cambiar la conducta de su amante, cambiar la situación en la cual se desarrolla la aventura, o modificar su propio comportamiento.

La tentación está en presionar al hombre para pedirle que vuelva a la relación tanto despertando en él un deseo tan fuerte que disipe todas sus dudas o bien alterando las circunstancias materiales en su vida, tanto que se vea lanzado por compromisos sociales a sus brazos: por ejemplo, mediante la creación de una dependencia mútua o común interés financiero.

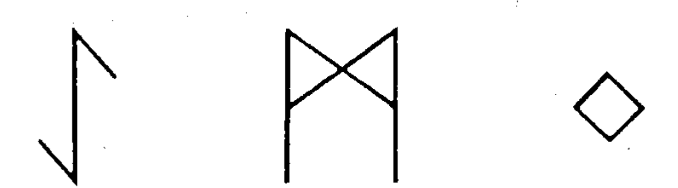
Después de haber reflexionado, la mujer se da cuenta que estos métodos sólo conducirían a esa conducta suya que alienaba a su amante en primer lugar. Tampoco desea cambiar su naturaleza verdadera porque se siente atraída por él tal como es.

La alternativa reside en alterar su propia conducta en la medida en que no produzca el efecto opuesto al deseado. Por manifiestar en exceso su deseo de atraerlo, lo ha espantado. Debe intentar que las runas actúen internamente en ella para que se sienta menos llena de ansiedad de perder a su amante, y que disminuya la urgencia de capturarlo y poseerlo, dado que estas emociones son las que envenenaron la aventura.

Dése cuenta de que no es necesario que comprometa sus sentimientos o sus ideales, sólo que controle aquellas reacciones involuntarias que interfieren en su felicidad. Al mismo tiempo invocará una atmósfera emocional equilibrada y sana que conlleve los cambios que ha efectuado para llamar la atención hacia su amado. No es necesario que él note al

gún cambio en ella, puesto que este cambio se infiltrará er su conciencia subconsciente.

Las runas que se usan para llevar a cabo la transformación personal son las llamadas runas transformadoras. LE mujer elige tres de éstas para encarnar las fuerzas que elle quiere explotar en la relación tres para equilibrar las tres runas de la adivinación. Son éstas, de izquierda a derecha:



La primera de éstas, Eoh, reacciona sobre la runa Sigel de la adivinación. La influencia de Eoh está en la fortaleza, la confianza, la continuidad, la resistencia, la fidelidad y otra clase de cualidades relacionadas con éstas. Estas no contradicen la influencia de Sigel, sino que la enriquecen e intensifican las fuerzas que sirven de base a la relación amorosa. Su fuego se ha moderado y se ha hecho más estable de forma que arderá largamente.

La segunda runa, Man, actúa sobre Lagu en la adivinación. La influencia de Man reside en la conciencia, la capacidad, la seguridad, y la claridad del propósito. Actúa para disipar en la intuición y el raciocinio la confusión y la inestabilidad emocional de la runa Lagu, implicándose con la parte central del amante mismo y permitiéndole ver la verdadera intención de la mujer.

La tercera runa, Ing, reacciona sobre la runa Feoh de la adivinación. La influencia de Ing es aquella relacionada con los asuntos hogareños, comporta asociaciones con la familia, la confianza, el afecto desinteresado y el honor. Estas proporcionan a las cualidades pasivas de Feoh un aspecto positivo, y el mensaje de amor mediante la coacción se vuelve uno de amor mediante el respeto.

Para activar estas runas cambiantes se requiere la disposición de un ritual personal basado en el método ceremonial

general dado en el capítulo 5, y las técnicas de magia rúnica del capítulo 6.

Se deben poner o labrar las runas sobre algún material u objeto que represente el foco de su efecto deseado en el caso hipotético dado con anterioridad, la conducta de la mujer misma y el modo en que la percibe su amante.

El objeto puede ser una carta, una fotografía, un muelle, un regalo, una prenda de vestir, pero es importante que tenga la más completa y precisa asociación posible. En el ejemplo, una fotografía de la mujer y el hombre juntos podría servir para representar la conducta de ella, la percepción de él, y la relación amorosa.

Se debe considerar cada runa cambiante específicamente en relación a la porción de la adivinación a que se aplica, con el fin de enfocar su poder. Si no se enfoca y se dirige, tal energía se perdería. No es necesario marcar numéricamente la adivinación. Se pueden usar las runas en mayor o menor número, quizá sólamente una runa, pero debe haber una aplicación voluntaria de.las runas transformadoras con la pregunta.

Para llevar el ejemplo más allá, la mujer escoge una fotografía que muestre a ambos, a ella y a su amante, juntos, en tiempos más felices. Ella se prepara mentalmente con oraciones y abluciones rituales, va al lugar de la ceremonia e invoca el patronazgo y el favor del dios del amor, Belder. Dibujando en tinta roja las runas transformadoras en el dorso de la fotografía, ella desea que se fundan en la esencia de la fotografía. Imaginándose un modo de comportarse ideal como la relación ideal de su amante hacia ella, besa reverentemente cada una de las runas transformadoras para fortalecerlas con amor.

Este ritual lo repite todos los días, y espera y desea la claridad del nudo de la decisión que la capacitará para realizar sus propósitos. Confía en su intuición y en la acción de las runas transformadoras para actuar correctamente cuando se dé cuenta de que ha llegado el momento de hacerlo. La repetición del ritual crea una clase de apoyo mágico que entrelaza el nudo.

Es mejor retener consigo las runas transformadoras en las diferentes repeticiones del ritual de cambio antes que intentar mandarlas en uno de los elementos. De esta forma las potentes asociaciones del objeto al cual están ligadas no se perderán. Las runas continuarán influyendo en el objeto, y por simpatía mágica, en el problema.

Cualquiera que sea la forma del ritual que se realice, debe repetirse con frecuencia y regularmente. Los iniciados en la magia creen a veces que un ritual se hará efectivo desde que se lleva a cabo en un primer momento. Esto ocurre de vez en cuando. Más generalmente, los resultados surgen mediante las repeticiones. Se necesitan muchas, muchas repeticiones para que las runas comiencen a brillar con luz propia, y aparezcan verdaderamente vivas. Un principio bien conocido de la magia es: "Invoque con frecuencia".

No es, sin embargo, tan necesario creer en la eficacia del ritual como normalmente se cree. Si se trabaja con la mente despejada, con procedimientos exactos y repeticiones, los resultados se verán tan ciertamente como la noche sigue al día. De la misma forma que los músculos se desarrollan por el ejercicio, los efectos mágicos deben venir a continuación de rituales propiamente realizados. Hace falta disponer de una ingeniosidad feroz para llevar a cabo un ritual correcta y frecuentemente, y aun con todo a veces no resulta.

Cuando ya no las vaya a utilizar, guarde las runas transformadoras y el objeto sobre el cual estaban escritas, manténgalo oculto en un paño de lino blanco, o seda azul. No permita que ninguna otra persona lo toque o lo vea, a no ser que tenga asistentes en el ritual. De todas las maneras no hable acerca de ellas, y si alguien pregunta qué hace, guarde silencio.

Cualquiera que sea el ritual del cambio personal que realice, en él enfocará las runas transformadoras, y las cargará de poder mediante su voluntad, transportando después su poder al objeto que representa la pregunta de la previa adivinación, cuyo resultado usted quiere alterar.

Imagínese las runas transformadoras tratando de saltar del tronco de la vida de una rama del Yggdroril a otra. Imagi

ne tan concretamente como le sea posible el efecto que desea producir mediante la acción de las runas, y llevarlas a través de las asociaciones del objeto en el que están grabadas o escritas. No imagine las runas originarias de la adivinación, ni evoque la situación que predicen. No haga esfuerzos por evitar pensar en ellas puesto que entonces inevitablemente aparecerán. Es preferible concentrarse exclusivamente en las runas cambiantes y sus efectos.

Si el ritual se realiza frecuentemente, como será normalmente necesario, no será conveniente alimentar las runas con sangre cada vez. La sangre fortalecerá la acción de las runas, pero si existe desgana de hacerlo día tras día, la resistencia inconsciente producirá efectos negativos.

Para que sea un sacrificio, la sangre debe donarse libremente. El problema no surgirá en otra clase de rituales del cambio que conllevan otros fluidos del cuerpo, que se obtienen con facilidad.

Se debe invocar a los dioses apropiados para que supervisen el ritual del cambio. Recuerde que los dioses son espíritus vivientes con personalidad. Deben tomar parte si los resultados ha de ser vistos. Nunca contemple a los dioses como metáforas de las fuerzas físicas. Puede ser fatal. Los dioses son reales, y debe contemplarlos como reales si quiere que actúen por su causa.

Para el amor, invoque a freyja o Frey. Para deseos estrictamente físicos, Feija. Sin embargo, a Balder para el amor espiritual. Para el compromiso, la obligación, las funciones o los honores, invoque a Tiw. Para la guerra, el desacuerdo, las riñas, peleas físicas, invoque a Thor. Para cualquier asunto que implique la magia, habilidad artística, artesanía, invoque a Odín. Invoque a loki, ¡pero con cuidado!, para engañar, decepciones, confusión, rupturas o malicias. Invoque a Hendall, para asuntos de paciencia, resistencia y constancia, y a Hel para la necromancia.

Estas categorías se aplican a todo tipo de magia rúnica, no solamente cuando se usen runas transformadoras para alterar el futuro.

Llame a los dioses a través de sus asociaciones (colores, metales, objetos personales, y demás), y mediante la visualización de sus formas. Apláquelos monstrándoles un reconocimiento de su función y naturaleza, sus papeles en el esquema de las cosas. Actívelos mediante oraciones y consagraciones rituales.

La oración a un dios rúnico debe tomar la forma de una petición y una expresión de agradecimiento. Honre a los dioses con palabras apropiadas. Esto es un tipo de sacrificio, un sacrificio mental llamado "sacrificio sensato" que alimentará a los dioses y los inclinará a actuar en su favor. El sacrificio sensato al Más Allá, Quien no tiene Nombre ni Fama, es el silencio. Todos los dioses menores son honrados por sus atributos.

Nunca se humille ante un dios rúnico, ni se arrastre ni suplique. Estas acciones no otorgan beneficio alguno. Nunca ofrezca un regalo a un dios como promesa pidiendo favores. Si se da el servicio, se exigirá el pago. No es de su incumbencia determinar previamente cual ha de ser este pago, o intentar reducirlo o limitarlo.

Al invocar al dios apropiado durante el ritual del cambio, las runas transformadoras adquirirán mayor poder. El dios hará las veces de un agente que las estimula. Por supuesto el dios en cuestión actuará en cualquier caso, incluso cuando no haya sido invocado, pero el hecho de llamarlo o llamarla facilita la intervención divina en el asunto.

Como se dijo antes, la clave para cambiar el futuro no reside en la técnica, sino en el saber qué se debe *y* qué no se debe cambiar. Todo el mundo ha oído historias de gentes que han sabido su futuro y han intentado cambiarlo, pero que a través de sus esfuerzos sólo han conseguido acabar con el destino que trataban de evitar. Tales ficciones tienen una cierta moral para los magos rúnicos. Cambie el futuro si es que debe hacerlo, pero piense antes de actuar.

APENDICE 1

Dioses y diosas rúnicos: sus asociaciones

Deidad	Color	Metal	Objeto	Runa*	Tipo de leña	Joya
Balder	Amarillo	Oro	Arco	ᛞ	Muérdago	Topacio
Heimdall	Azul	Acero	Cuerno	ᛇ	Tejo	Zafiro
Loki	Grisáceo	Arsénico	Zapatos	ᚦ	Espino	Opalo
Thor	Naranja	Estaño	Martillo	ᛊ	Roble	Jaspe
Tiw	Rojo	Hierro	Espada	ᛏ	Abeto	Rubí
Odín	Blanco	Mercurio	Lanza	ᚨ	Fresno	Diamante
Frija	Verde	Cobre	Collar	ᛈ	Manzano	Esmeralda
Hel	Negro	Plomo	Velo	ᛁ	Sauce	Azabache
Freyja	Púrpura	Plata	Manto	ᛒ	Abedul	Amatista
Frey	Marrón-rojizo	Bronce	Carro	ᛟ	Pino	Agata

* Las runas son aquellas que más se aproximan a las cualidades de los dioses. No se deben confundir con las runas usadas en el capítulo 7, que representan cualidades de los elementos.

ALFABETOS RUNICOS

Germánico	Antiguo Inglés	Antiguo Noruego	Gótico
fehu	feoh	fehu	faihu
uruz	ur	uruR	urus
thurisaz	thorn	thurisaR	thuris
ansuz	os	ansuR	ansus
raido	rad	raidu	raida
kenaz	cen	kauna	kusma
gebo	gyfu		giba
wunjo	wyn		winja
hagalaz	haegl	hagla	hagl
nauthiz	nyd	naudiR	nauths
isa	is	isaR	eis
jera	ger	jara	jer
eihwaz	eoh		aihus
perth	peord		pairthra
algiz	eolh	algiR	algs
sowelu	sigel	sowelu	sauil
teiwaz	tir	tiwaR	teiws
berkana	beorc	berkana	bairkan
ehwaz	eh		egeis
mannaz	man	mannaR	manna
laguz	lagu	laguR	lagus
inguz	ing		iggws
othila } inver.	ethel		othal
dagaz }	daeg		dags
	ac		
	aesc		

Germánico	Antoguo inglés	Antiguo noruego gótico
	yr	
	ear	
	ior	
	calc	
	gar	
	cweord	
	stan	

Se han encontrado y anglosajonizado los nombres de las runas (algunos dirían que han sido deslegitimizados) para librar al lector de todo un cúmulo de signos fonéticos que los recargarían por otro lado. Los estudiosos de lenguas antiguas encontrarán deplorable estas versiones, aunque esperamos que el resto los encuentre fácilmente utilizables.

Runas germánicas	Ampliación anglosajona	Runas ligadas

Runas germánicas **Ampliación anglosajona** **Runas ligada**

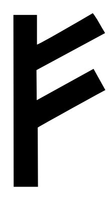
APENDICE II

Las siguientes impresiones fueron el resultado de un experimento, un intento de conocer las runas intuitivamente, sin la censura de la razón.

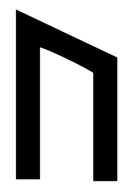
Durante 24 noches consecutivas se invocaba y meditaba cada una de las runas después de haber trazado un círculo en derredor. Les era grata a los dioses rúnicos la comunicación escrita. Lo que aquí se presenta es tal cual como se registró.

A veces era tentador alterar la palabra de alguna línea sólo en favor de la claridad. Se venció la tentación. En ocasiones aparecerián dos palabras para designar la misma cosa. Se registraban ambas, y la última parecía poseer una significación más concreta.

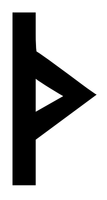
Lo que las comunicaciones transmiten, y si ellas poseen belleza o valor intrínseco alguno, lo dejamos lo juzgue cada lector.



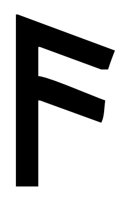
En un principio fue la magna vaca Adumla De su sangre, los frutos de la tierra
De su piel, el techo de los cielos
De sus huesos, las montañas
Y de su lecho, los mares
Cuando ella mugía la tristeza de su voz
Sacudía el mundo como una abrumadora y penosa campana.
Porque ella estaba desnuda, y sola
El fuego se le acercaba, y bailaba cerca de sus ubres De su boca se emitía un río de voces atronantes Que sacudía el suelo de hielo y lo hacía pedazos Así surgió la primavera originaria.



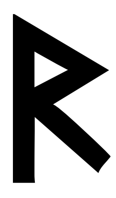
Mía es la fortaleza de las montañas
Mis hombros sujetan los cielos
Mis pies marcan las cuatro esquinas del mundo
Oídme y temblad, débiles de vosotros
Los truenos son el golpear de mis pezuñas
Donde ellas golpean, las piedras, habla el relámpago Y las cavernas hendidas entre las colinas
¿Qué hombre medirá mi majestad?
¿O se atreverá a mirar el fuego de mi mirada ardiente? ¡Huid ante mí!
Muelo vuestros huesos y coso la tierra con vuestra [sangre Mi rugido de triunfo se traga los chillidos
Que mueren en vuestras gargantas
Desprecio vuestras tretas fraudulentas
Capturados en vuestros propios fosos, os desafío a gritos
Erguida la cabeza
Erguiendo mi porte
El pulso de mi corazón es el ritmo de tambor de la vida y la [lujuria ¡Locos!
Cuando me matéis, Yo venceré.



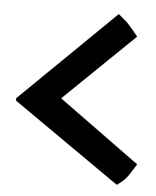
Dolor
Rojos círculos rodantes de agonía
Mi dolor, está en piedras que se agrietan
Con la escarcha en las montañas
Y sangra por los tocones de los árboles derribados [por el viento Hambre es mi nombre
Crimen mi mano derecha, mi izquierda el odio Mi sonrisa revela los dientes de la serpiente Enrrollada en el vientre suave de la noche
Mi voz, un suspiro
Mi verdad, una mentira
Déjame compartir mi dolor contigo
Te bañaré en mi fuego derretido
Y rasparé tus nervios con el acero afilado
De mi carcajada
Amantes de la noche, dormid conmigo
En los brazos de terciopelo de abrazo umbroso Mi beso os llena la garganta de veneno
Mi lengua, virulenta como la de la serpiente Negra como la muerte.



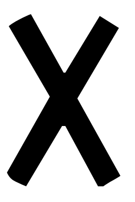
Los niños vienen a mí
Se agrupan en derredor con impaciencia, volviendo sus caritas [hacia arriba
¡Qué historias habré de contarles!
Qué misterios por revelar
Yo era viejo cuando la tierra era joven
Cuando las colinas surgieron mi barba era negra
Cuando el mar las cubrió mi barba se volvió gris
Ahora en estos tiempos antiguos mi barba es blanca Con nieve sobre nieve de muchos inviernos
Mientras que el mundo era todavía joven
Miraba todo y reflexionaba
Mis ojos bebían de los ondulantes océanos sin fin
Y son azules como el cielo raso
Oía la música de los pájaros, y la canción de las bestias El susurro de los árboles y el magnetismo de las piedras Mis palabras son sencillas y llenas de verdad
Ven a mí, chiquillo alocado
Déjame abrazarte
Déjame secar tus lágrimas
Nos reiremos juntos de nada
Y seremos jóvenes en nuestros corazones



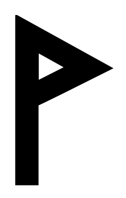
El escalofrío del otoño acelera tu sangre Y dispone tus pies para vagar
Yo soy el largo camino que no tiene final
La visión distante que se evapora como el rocío de la
[mañana
Soy quien te guía siempre hacia delante
Hasta que te sientas cansado de vagar por el mundo
Y enfermes de las millas que vas dejando tras tus pasos
Cierra los ojos
Deja que la bestia tuya sea quién te guíe
A través de los bosques de deseos umbrosos La espesura de los miedos
La tierra perdida de los años perdidos No hay hogar frente a ti ni detrás tuyo
El lugar donde estabas se desvaneció en sueños
Y el lugar al que vas se mofa de ti al hacerte perder la
[esperanza
Tus latidos son las pisadas sobre las piedras De mi frío corazón
Siempre te empujo hacia delante, jinete sin descanso
Y el hambre de tu alma
Es el vino amargo de mi sangre
Y el tosco pan de mis huesos



Donde yo me encuentro, las sombras no existen
Huyen ellas ante mi rostro
Aunque sigan al acecho en las riberas de mi poder
Atraídas hacia mí por un oscuro deseo
No conocen
El silencio de mi voz
El espacio entre mis palabras Mis hijos, negros de cara Yo los parí
Y luego con mi amor los asesiné Se agitan en su locura Gimiendo para volar libres Agonizando por su destino Debatiéndose para poder escapar
Vienen hacia mi, siempre vienen hacia mi
Que soy el corazón de su deseo
La llama secreta, la chispa de su esperanza
La estrella que los guía hacia su hogar
Y les concede la paz.



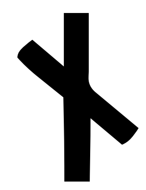
Dame libremente tu corazón
Y seré tu testigo
Y estaré junto a ti cuando se cuente la historia de tu vida Ante los Antiguos
Y hablaré por ti cuando tu lengua esté muda Nada me puede forzar viniendo de ti Pero si me codicias, ya no estaré ahí A no ser que me seas dado por otro
Yo soy el amor, el dolor, el júbilo y las lágrimas
Y estoy en todos éstos, y al tiempo en ninguno de ellos
Sólo cuando dejes de desearme Vendré hacia ti
Cuando abandones la esperanza e inclines la cabeza
Te abrazaré con todo mi amor
Y con el amor agridulce que me inspiras
haré que el hielo se queme y derrita en el aire Un bailarín alegre en los vientos Para cantarse y atraerte sonriendo
Y desterrar las vanas lamentaciones.



Báñame en suave luz
Ven a mi en atuendos placenteros
Viste esencias que santifiquen
Tus ojos llenos de amor sincero
Tu canto una canción de cuna
Construye para mi una cama de matrimonio Mi pecho tu almohada
Mis hombros para cubrirte
A través de los misterios de la agonía y la delicia Ven a mí
Grandes ojos sorprendidos
Corazón de cáliz seco y sediento
Del rocío de plata luminosa de mi respiración
La sabiduría nunca pronunciada, ni redactada, ni soñada por hombre alguno
No existen las sombras en este lugar grisáceo y nubloso
No ásperas cumbres en las que cortarse o pincharse
Ni dientes, ni uñas, ni coronas de espinas Que echen a perder esta fortuna perfecta Tú mi niño de los lugares más altos
Marchas lejanas del alma
Descienden hacia mí
Ascienden hacia mí
Y este círculo así se completa

ᚺ

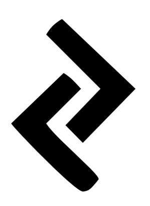
Corazón de la piedra y el puño como el martillo pesado
Una y otra vez os aplasto
Tantas veces como resurgis, Yo os golpeo
¡Oid el rugido de mi triunfo!
Se traga vuestros gritos de misericordia
Mis lágrimas os despedazan en surcos
Y os tiñe de negro los hombros y la corona
¡Ahrrroarahroaroh!
Que poderosa es la voz dedos vientos
Atruena en las montañas distantes
Y suena como las hachas que derriban los árboles
Resquebrajan las piedras, y golpea el rostro de las
aguas Tiemblan los débiles, y se empequeñecen los
fuertes Señor de los cielos
Regidor de la tierra
Nadie se atreve a levantar sus ojos hacia mí
Camino solo
Y gobierno en majestuosa soledad
Victoria amarga
Es regir una tierra vacía y desierta
Es mi deber, y mi inmutable maldición
Nunca inclinaré mi cabeza
¡Ahrrroarahroarooh!



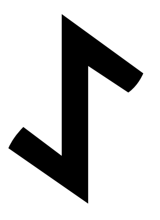
Cuando todo te haya sido arrebatado Y el honor yazga en el polvo
La dignidad reducida a cenizas, la esperanza ahogada
La vanidad hecha girones por el viento
La confianza un débil recuerdo de un sueño olvidado
Cuando incluso el dolor te haya abandonado Cuando los sentidos se hayan fundido y desdibujado Sonará un trueno confuso de agua oscura
Todos los colores grisáceos, todos los sabores amargos
Mudos tus dedos, tus gritos perdidos Ojos que no ven y no son vistos Cuando quedes desnudo hasta los huesos
Sin nada
Completamente solo
Yo estaré todavía contigo
Llámame, iré a ti
Y dormirás en mis brazos, y yo te llevaré Para hacer resurgir cuando te hundas Para obligar al aire a entrar en tu boca Cuando ansíes la muerte
Tampoco podrás escapar libremente Es tu deber.

I

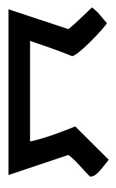
Silenciosa como la locura, la paciencia homicida
Espera la caída
La palabra susurrada, el acto irreflexivo
Espera la caída Llegará al final
Cuando el corazón sea de luz y alegría
Cuando los amantes dancen
Y los sueños se acerquen tanto que puedan ser
[tocados
Casi
No mires donde vas a pisar
Ni pienses lo que vas a hacer
O lo que te hacen
el final no está lejos, sólo mira
Que cercano parece
Alcánzalo para tocarlo, más allá, sólo para tocarlo
Te espera
El otro lado de la sombra
Atrevida como los niños que ríen
Tú te deslizas entre mis dientes.



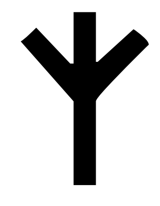
El zorro lustroso corriendo sobre el árbol derribado
El gavilán que surge de los acantilados Las libélulas que se reflejan en el estanque
Sauces que sueñan escurriendo sus dedos en el arroyo
Humo que surge entre los altos y oscuros abetos
El sonido de las hachas, el acero en la madera
una canción distante, el calor del mediodía
Las nubes que se mueven, la hierba que susurra
La roca calentada por el sol en la que te [sientas
La hormiga que corre por tu mano
La esencia de las flores, y el destello de las mariposas
Miraahí estoy yo
Vuélveteme he ido
Flotando en el viento, flotando en el riachuelo
Brincando en la ráfaga y en la chispa, todavía en el interior
[de la tierra
Surjo y desaparezco, giro y camino Baila conmigo, yo te guiaré
No me puedo parar, me debes seguir Sígueme siempre,
nunca me toques Sígueme, sígueme, pretendiente fiel
Que siempre me cortejas y nunca me conseguirás
Pero si te paras y cierras tus ojos
Entonces estaré contigo en todos los momentos.



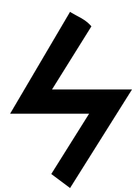
Antiguo centinela de la entrada
entre las sombras y la luz
Allí quedo yo, fuerte por los años Observo y
permanezco en silencio
Donde yo estoy, Hay un camino hacia afuera
Y otro hacia adentro
Un guía que no faltará
Raices profundas conceden el poder de
esferas escondidas La magia yace apresada
en mi corazón Me inclino, y no me rompo
Lo desagradable vuela al centro del deseo En
el silencio, se cantan viejas canciones
Cubiertas de musgo por los años, rugiendo
entre los siglos Para los muertos mudos están
las celdas del descanso
Su carne es mi comida
Mis pensamientos, sus memorias Mis nervios
y tendones los cercan En la oscura matriz de
sus madres Pero portan susurros de cambio
Murmullos de esperanza
Desde el rostro del sol.



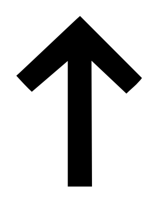
En el árbol, una fruta
En la fruta, un árbol
Da gracias al niño dorado
Por la pulpa blanca y dulce la carne
rojiza y tostada Como la semilla del
árbol yace subyugada a la dulzura
La semilla del hombre yace envuelta
en el deseo Para plantar la semilla,
come el fruto A veces amargo, a veces
demasiado maduro
No hay forma de saberlo hasta después
de haberlo probado Una vez recogido,
tomado para la vida La semilla no se
preocupa por la fruta Y la fruta no se
ve influenciada por el árbol Aunque al
mismo tiempo todos sean uno Y
cuando recojas mis estrellas
relucientes Serán uno conmigo.



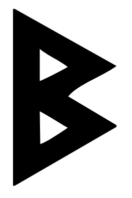
¡Fuera! ¡Huid! ¡Huid!
No os acerquéis, no podeis pasar
El camino está cortado
Yo soy el final
Mis brazos sujetan los cielos
Mis pies profundos en la tierra
Soy yo el principio y el final
Y se me encuentra en el círculo
El vacío en el anillo
El silencio después de la palabra
final
Yo soy el árbol de los secretos
Que no los cuenta
El Antiguo se cuelga de él
Y mira más allá de mis raices
Sólo se atreve a brillar
Tras el pensamiento temeroso
Para el hombre atrevido, la
esperanza Para el cobarde, la
vergüenza ¡No me toqueis!
Porque yo soy la muerte del
alma.



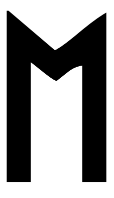
La palabra es la luz en la oscuridad
El fuego en las largas noches de invierno Moviéndose como la serpiente
Azotando las piedras mudas
Haciendo pedazos el descanso insensible Soy yo la lengua de El Que Brilla
Mi voz es el trueno
Todos los caminos se abren ante mí No hay dolor escondido
No hay vuelo lo suficientemente rápido Me lanzo en la garra del gavilán
En el diente reluciente del lobo
En los ojos del hombre verdadero
Cúbrete la cara con las manos
Finge que no puedes ver
Hago surgir el hedor de tu vanidad Pero abrázame en tu corazón
Y te haré un hombre puro y limpio.



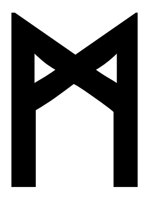
¿Qué hay más fuerte que la verdad? Ninguna obra de piedra la puede sobrevivir No hay palabra injuriosa que termine con ella
La verdad permanece hasta el mismo final de las cosas La verdad, todo lo que subsiste
Dardo cruel que traspasa todos los escudos Sin lamentación ni remordimiento
La verdad es y no puede ser otra
Y quien se atreva a desafiarla está perdido Verdugo de falsos sueños y esperanzas Maestro duro, que da a todos su misma justicia Todos deben servirla, todos son esclavos La verdad es el Rey más alto
Quien sostiene todo el honor reunido La verdad es Señora, sagrada verdad
Que desdeñas todos los poderes inferiores En el dolor es sabiduría, en la perdida triunfo Yo el Anunciador, pronuncio Su Palabra.



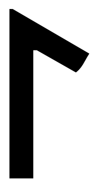
Verdes veredas la sabia de los árboles Verdes las
hojas, verdes los frágiles brotes Todos cantan el
retorno del sol Y danzan en círculo para honrarlo
Se retuercen y oscilan en la brisa perfumada
Danzan conmigo en el arroyo crecido Toda la
muerte se alimenta de la nueva vida Soy yo la
comadrona que lo lleva a cabo
Yo facilito los quejidos y los supiros
Traigo sonrisas gentiles a los labios pálidos
Dulce aliento a los pulmones vacíos Fortalezco el
ritmo del corazón Muestro al pez dónde nadar Y
a los pájaros dónde volar Al ojo qué buscar
Y a la sangre por dónde correr Acelerador de
vida soy
Con mi tacto caen las semillas
Las flores se abren, la fruta madura
Soy el aceite que hace girar la rueda de la tierra
sobre el eje de la luna y el sol.



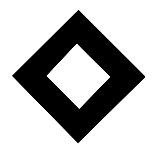
Rápido corredor de a pie
A través de valles airosos, y riscos afilados
Donde teme el corazón marchar como vagabundo osado
Fuertes son mis espaldas para llevarte La duda es mi carga, el miedo mi jinete Te llevo fuera del alcance del dardo de la serpiente
Y de la punta de la espina envenenada Mis pezuñas son el trueno
Las chispas que chocan desde los rostros helados de las [rocas
Donde acaba la senda yo soy el camino Sal audazmente del valle de los sueños
Con la prueba del acero tu vista se vuelve dorada Gana la joya, intenta ponerla a salvo Mi espada puede con dos
Cuando esteis abatidos y durmais Os guiaré a casa.



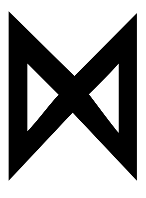
Para el arte existe un camino, para la astucia otro Para el coraje un tercero y para la fortaleza otro Todos los caminos acaban en mi, Yo soy la puerta ¿Por qué vagabundeais? Yo soy el centro Ven a casa hacia mi ¿Por qué deambulas? Busca aquí la respuesta, no importa la pregunta Aquí yace la razón de cualquier propósito Palabras que son sabiduría, dedos que tejen
Vuelve el dolor en placer, la perdida en ganancia
El corazón duele con el aprendizaje y la satisfacción de
[saber Todo lo que vive lo tengo en la mano
Flores y reinos, montañas y arenas
Mía es la formación, el regocijo de la fabricación Soy el Sí en el silencio del No
No desconfíes de mí, soy tu salvador
Tu retrato tu espejo
Soy yo tu risa, Soy yo tu yo



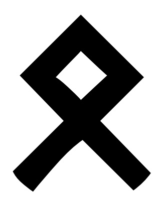
Suave para acariciar, fuerte para pelear Doblegado por el viento y templado por el sol Mírame de frente, verás mi corazón
Si miras de soslayo, sólo habrá mentiras Gentil en el amor, los hombres temen mi furor Me cortes o me rompas, siempre seré yo Las visiones que se infunden en tus sueños
Y la piedra y arcilla sobre las que están hechos
Escúchame, mi burbuja de voces
Todo lo que ha sido una mentira en tu interior Todas las impresiones dejadas en mi piel Hazlas desaparecer aunque nunca se olviden Pacientemente trabajo, el tiempo es mi medida Siempre mí círculo, no hay final donde comenzar Para tomar un camino más fácil, para abrazar la resistencia O hacerla pedazos, si ella no se ablanda Soy el más fuerte porque a nada ofrezco resistencia.



No lloréis por mí que me marché
A través del mar en mi carro dorado
En el fuego que hacéis para cocinar vuestra carne En el tejado de paja que eleváis contra la lluvia En las piedras fuertes que rodean vuestro hogar En la puerta maciza construida frente a la noche Yo habito, en los ojos de vuestros niños
De mi corazón crece buen maiz
Las aguas de mi pozo son dulces
El perro que yace cerca de vuestros pies Me recuerda, y yo a él
Cuando su ladrido suene jovial
Habré llegado para estar de nuevo con vosotros Hijos de mi carne
Conservad mis costumbres, ¡no las desdeñéis!
No hay mirada tan hermosa como la mirada del amor En los ojos del que vuelve.



Las sombras parten
Lo oculto se revela
Olvida tu miedo, nacido de la ignorancia
Todo se aclarará
No existe amenaza alguna bajo la luz
Lo que parecía conflicto es armonía
Llantos temerosos, la música apenas perceptible de los pájaros
Siluetas encorvadas, las piedras de la pradera
Susurros maléficos, sólo el viento
Siempre estoy contigo y en ti
El crepúsculo de tu largo sueño
Te rodea como una madre a su hijo
Tus ojos abiertosme ves
Tus párpados cerradosolvidas
Permanezco inmóvil
Giro como una rueda de molino sobre su eje de roble
Pero no me alejo de ti.



Mezcla con sangre la tierra de tu padre
Quien arrojó su fuego en las entrañas de tu madre
El lugar subsiste de hijo a hijo
Afincado en la memoria, enriquecido con el valor
De este polvo se alimenta tu carne
Las praderas yacen verdes gracias a los huesos de tu raza
Al tiempo que tú también alimentarás los tejos Que se yerguen firmes como una roca bien enclavada Tus raices buscan las bocas de los héroes Honor es morir por su sacrificio
O lo que ellos consiguieron se desvanecerá
Lo que la voluntad mantiene; la voluntad lo recuperará
El círculo roto, el voto incumplido
Al final de la vida tu única tierra será
El polvo que lleves encima, cenizas de vergüenza.